

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

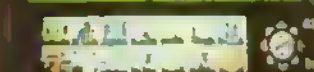
EMPIRE



THUNDERHAWK
ULTIMA SOROZAT
SCAPEGHOST



PHANTASIE III.
PINBALL PHANTASIES
SABRE TEAM



FS4 SCENERY DESIGNER



Nr. 50.

VI. évfolyam • 1994/11.

ISSN 0866-0808

Lap és Könyvkiadó Kft.



COM-WARE

©1994 • Ára: 169,-Ft



9 770866 080010

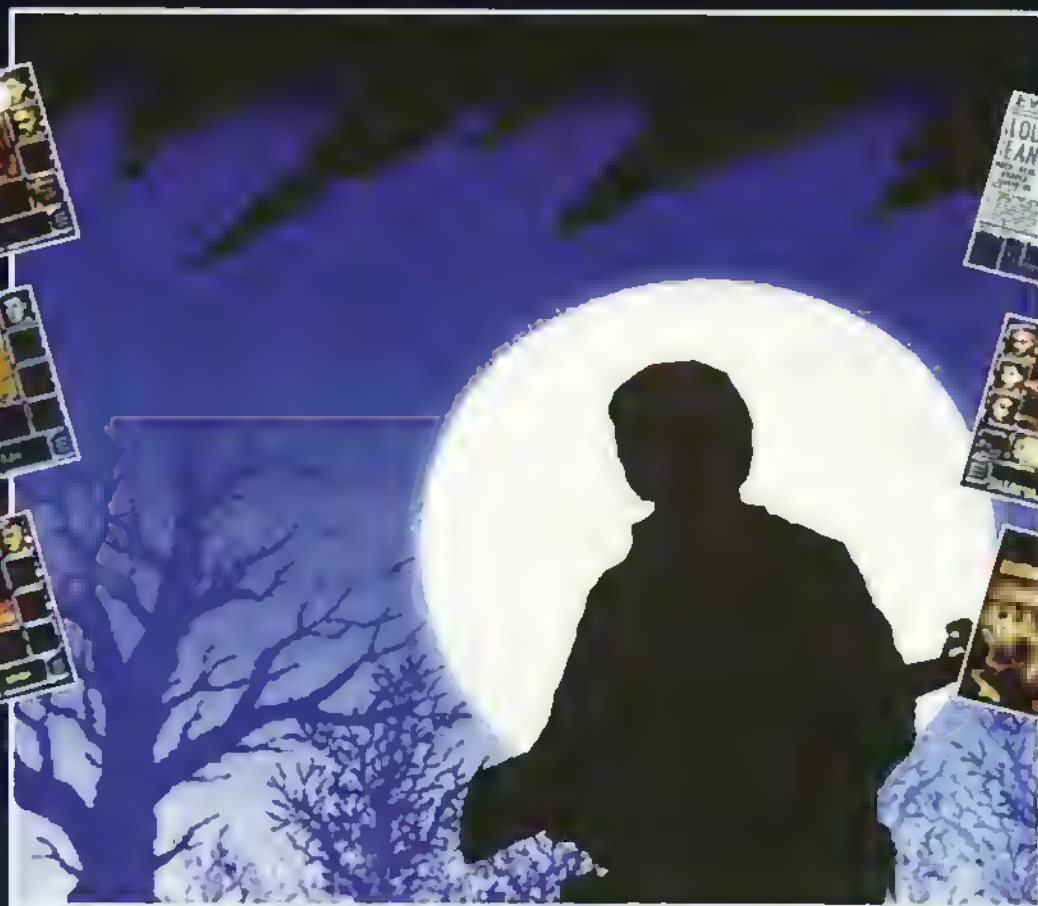
DOOM II.



52 oldalas bővített,
jubileumi szám

NEWCOMER

Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!



Üdvözlünk, Jövevény, a Szigeten, az első magyar fejlesztésű,
igazán színvonalas kaland- és szerepjátékban.

Több, mint négy évig tartó fejlesztés után a Valhalla gondozásában
végre napvilágot lát minden idők talán legélvezetesebb és legszebb programja
kedvenc C64-esedre!

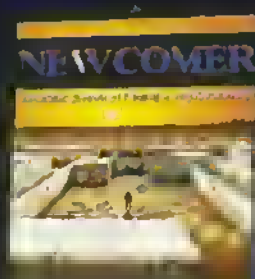
A játék megrendelhető a Valhalla Holding elmén,
1088 Budapest, Rákóczi út 11. IV/4. postai utánvétellel.
Visszonteladók jelentkezését is várjuk a 138-0921-es telefonszámon.

Kapható november végétől
a Valhalla Páholy könyvesbolt-hálózatában,
az 576Kbyte boltjaiban,
valamint minden komolyabb szaktoltban és áruházban.

Az öt teljes lemezt elfoglaló, díszdobozban
kapható program ára most csak: 999 Ft.

CID

PolyForm Kft.
Budapest, 1091
Déli út 73
Tn/Fax:
218-60-87
218-61-80
Polaroid Centrum



Magyar nyelvű kiadás



C-64
5 LEMEZ

C64

Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/11.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Feloldó kindó: Rucz Lajos

Feloldóten szerkesztő: CoVboy

Borító: Never Liked Uno demo (Amiga)

Összeállítások: Én és a többiek

Belső grafika: Müller Mihály

NEWS rovat: Növényi Károly (CHX)

Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)

C64 felhasználó rovat: Kószó József (JOE)

Amiga felhasználó rovat: Török Csaba (CSIKAI)

PC felhasználó rovat: Werner Zsolt (DADA)

Plus/4 sarak: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)

Homoki Péter (HAPI)

Silku Tibor (IBSOFT)

Külső munkatársak

Bors Péter

Hanula Zsolt (HANCUL)

Hatvágner Attila (HATII)

Sárosi György (SERSÓ)

Paksi Gábor (Ggab)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI Vársátréti P.11.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363. 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezi csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csakkat, és ezen addig fel a hirdetés díját, rendelés újságol, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117 [A csakk közérteszt szolványának hátoldalára ilyenkor mindig írjálók rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod fel!]. Természetesen költségesebb az újságból kivágható sárga csakkot használni!

Terjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapki-
reszkedelm Rt.), a HIRKER Rt., és a régi-
onális részvénytársaságok az ország
egész területén megtalálható hírlapárus-
tító szaküzletekben és paviilonokban, vala-
mint:

ACOMP Kft., Ialmek 10. hátul)

SZAMALK Okt közp., könyvesboltja Bp

XI Etele u. 88

Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI Liszt

Ferenc tér 9.

Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla

út 8 1/3

ALKU Kft., Szekesrhérvár, József A.u.25.

8000

MEGAPEX Kft., Szaküzlete, Gyöngyös,

Szt Bertalan u. 2.

CILI BAZÁR Nyiregyháza, Kosauti u.25

KORALL Kft., Tatabánya, Vörösmarty u.44 A.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u.

15.

BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u. 2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5

COMPUTER SysTeam Kft., Mohács,

Vörösmarty u.14/A.

RAMORG GM., Zalaezeraszeg, Kesztofény

u.41.

RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél Zala Áruház

ISSN 0855-0808 — Páris Nyomda Rt

Feloldó vezető: Dombrádi Olivér

A CoV 51. száma december

közepén jelenik meg

Tartalomjegyzék

| | |
|---|----|
| Tartalomjegyzék, nyaralások és egyéb... | 1 |
| Épp ez jutott eszünkbe... | 2 |
| Enj a software kalózkodnak! | 3 |
| Játék a tisztességgel? | 6 |
| NEWS (C64, Amiga, PC) | 6 |
| EMPIRE (C64, Amiga) | 11 |
| Warlords II. (Amiga, PC) | 12 |
| PHANTASIE III. (C64) | 13 |
| SCAPEGHDS (C64) | 15 |
| Ultima VI. — folytatás (C64, Amiga, PC) | 18 |
| THUNDERHAWK (Amiga, PC) | 19 |
| SABRE TEAM (PC) | 20 |
| PINBALL FANTASIES (PC) | 22 |
| DOOM II. (PC) | 24 |
| Hirdetések | 25 |
| Elsősegély (Amiga, PC) | 28 |
| FLIGHT SIMULATDR — Aircraft & Scenery Designer (PC) | 29 |
| Amiga (felhasználói) rovat | 34 |
| Security from Lay András | 34 |
| PC (felhasználói) rovat | 37 |
| Újra a C64 emulátorokról | 37 |
| Könyvkritika | 37 |
| CoV WWW/HTTP Site | 38 |
| Kiegészítések, javítások | 38 |
| Egy szuper írunk — hardware-scroll | 38 |
| Összhangok: Mit kell róluk tudni? | 40 |
| A forgalásról | 41 |
| C64 (felhasználói) rovat | 45 |
| Javítás | 45 |
| Daisy Sampler Info | 45 |
| Aulosart Coder | 45 |
| Oemo Designer 3. | 45 |
| Oemo Music Creator | 46 |
| Ógí effektek lopkodása | 46 |
| Kwik Copy | 46 |
| Zoomlens III. | 46 |
| Plus/4 sarak | 47 |
| Mindentől | 47 |
| NEWS | 47 |
| TÉRVIHAR | 47 |
| CoVboy Posta | 49 |

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágnaslamezt nyartok:

Pápa Richárd, Vác (Nr.940011378)

Szászfai Zoltán, Miskolc (Nr.940011032)

Féth Gábor, Nagynyárad (Nr.940010511)

Inges János, Jászberény (Nr.940010167)

Szuly Kristóf, Bp.VI. (Nr.940020265)

Nyaralásukat postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt van, itt van Mari néni CoV 50-ét maga méri... Tízé' szálát... Csak egy husszas ez a csomag...

...cseng a fülnkbe a nagy hangzavar az Őrs vezér téri aluljáróból. Igen-igen, már rikkancsok is árulják a CoV-ot, ennek jelen sorok írója volt a tanúja. Persze egy kiadónak az az üzlet, ha árulják a lapját, csak itt az volt a bökkenő, hogy a T.hölgy nem azok közé tartozott, akikkel nekünk szerződésünk van. Erdemes módon abban a pillanatban 5 méterrel arrébb lette vadászterületét, mihelyt faggatni kezdtek, ugyan árulja má' el, honnan van neki az a 10-20 példány.

Getto maestro a minap a Getto Világból ledozati fel egy kupacot a Nyugati Pu. egyik újságos standján. Ez azért érdekes, mert az a Különszám ki sem került az újságárosokhoz, csak pár számítás-technikai üzlet és könyvesbolt kapott korlátozott példányszámban. Itt már

semmi sem jó. Néhány éve még azon háborogtunk, hogy sehol sem lehet kapni a CoV-ot, most meg az a bajunk, hogy mindanki azt árulja.

Ezt a kitéről csak azért tatluk, mert bl-zunk benne, hogy ez a névváltozás zökkenőmentes lesz, hiszen az elmúlt 5 évben szinte mindenkinek a nyelvára ragadt a 'KOV' kifejezés, legyen az KOV-ács Mari néni az újságáros, KOV-alcik Titusz időzórsmester, KOV-ának Artúr tanár úr, vagy Szása Alejny-KOV pénzműs.

Mielőlt azonban bájesavegnénk egy plect az 1995-ös esztendőről, váltsunk pár szót arról is, miért kellett 30 Ft-tal megint mélyebbra nyúlni a zsebetekben. Az 50-es szám már önmagában jubileumra adott okot, s ha ehhez még azt is hozzátesszük, hogy lapunk 5 éves, akkor duplán jubilálunk (Hogy jön ide egy császe kávé? — CoVboy).

Ezért úgy gondoltunk erre az alkalommal vas-
tagabb újság dukál. Ugyancsak szembe-
tűnő változás, néhrány színes oldal is lapul az
újságban. Több oka is van annak, hogy
miért csak ennyi. Először is az, hogy fia
nem felejtették volna el, az előfizetők 99
Ft-ért fizethetők elő lapunkat, őket nem kí-
vántuk volna olyan levelekkel terhelni,
hogy: "Tisztelt előfizetőnk, sajnálatlalt kö-
zöljük... a mellékelt csekken kérjük befizet-
ni... stb.", vagyis mi is csak abból tudunk
gazdálkodni ami van. A másik ok: lapunk
eddig sem a szép színes designnal aratta
népszerűségét. Ezért most is arra töreked-
tünk, hogy a lehetőségekhez mérten, és az
olvashatóság határán belül minél több in-
formációt adjunk olvasóinknak. Reméljük
ezt mindenki meg fogja érteni.

S, hogy mit is találunk a jubileumi szám-
ban? Éféő, ha csak a tartalomjegyzékre plí-
fantotok. Nézzük sorjában lvígyázz, mert
mindjárt rád asik a részle is — CoVboy).
Végre elkészült a sokak által várt interjúso-
rozat első része, a kalózkodás témájában.
Előnézet, ha hosszabbra sikeredett volna a
kelléténef, de nem akartunk belőle vágni. A
NEWS rovat élén új (nekünk légi) ember
áll, ChX személyné, reméljük, hogy a
NEWS minősége nagyságirendeket javul a
továbbiakban, különösen ha figyalembé
vesszük az ezennél állandó jellegű színes
kiegészítő oldalakat is. A C64-esek részé-
ről mórőő leveleket kaptunk, miért csak
ilyen MIX-eket közlünk a jó öregre, hiszen
még mindig rengeteg anyag van, amiről se-
hol sem jelent meg forrás. O.K. A
Hancu/Hati párost szigorú söréfvondási
szankciókkal fenyegettük meg, ha nem
produkálnak valamit, ezért aztán megijed-
tek. A kérdőívek feldolgozása alapján máj
megállapítottuk, hogy a felhasználói rova-
toknak igen jó a népszerűségük.

Bízunk benne, hogy a 3 géptípusra közöl-
t rovatok ezúttal is olyan információkat tar-
talmaznak, melyek értékesek minden nem
csak játszaní vágyó számára.

És akkor az egyebekről (Bácsika tanulj meg
magyarul. Egyebekről nem lehet szó,
maximum egy ebről, vagy ebakról —
CoVboy):

PC-s játékok

A könyv első kötete a *ComputerBooks Kft.*
gondozásában jelent meg 1992-ben. Tel-
jesen elfogyott, utánnymást a kiadó nem
tervez.

PC-s játékok 2.

A könyv első kiadása teljesen elfogyott,
utánnymást alatt áll, ezért plusz 1-2 hét
türelmet kérjük mindazoknak, akik most
rendelik meg. Fogyasztói ára: 599,- Ft,
előfizetéssel 499,- Ft.

PC-s játékok 3.

Terveink szerint tavasszal fog megjelenni.
Az újságban időben fogunk szólni róla.

Számítógépes típusok és trükkök Lexikonja

Végre megjelent! Egyedülálló kötet a hazai
számítógépes könyv-kiadatlamban. Több ezer
apró ötlet, cheat, POKE, tipp, kód stb. be-
tűrendben C64-re, Amigára, PC-re és kon-
zolkokra (Sega Master System, Sega Game
Gear, Nintendo, Super Nintendo, Atari
Lynx, PC Engine) hogy csak a legfontosab-
bakat említsük). Fogyasztói ára: 699,- Ft,
előfizetéssel 599,- Ft.

CoV Évkönyv'95

Micsoda meglepő fordulat. A címe
Computer Világ Évkönyv'95. Ettől persza a
tartalom olyan mint addig. A könyv ára a
boltokban 598,- Ft lesz, akik az újságba
befűzött csekken előfizetnek a könyvre,
100,- Ft kedvezményt kapnak. Nekik csak
498,- Ft-ot kell fizetniük. További 100,- Ft
kedvezményt biztosítunk azoknak, akik a
'93/94-es és a '95-es Évkönyvvel együtt
rendelik meg. Nekik 1.047 helyett 847,-
Ft-ot kell fizetni. Ezzel egyidejűleg megszű-
nik a '92-es és '93/94-es Évkönyvek
együttes megrendelési kedvezménye, a to-
vábbiakban a '92-es Évkönyv 398,- Ft he-
lyett 298,- Ft-ért, a '93/94-es Évkönyv pe-
dig 449,- Ft helyett változatlanul 398,- Ft-
ért rendelhető meg.

CoV Archive Disk

Már cseverészünk régebben arról, hogy le-
mezen kiadnánk azoknak a kiadványoknak
a szöveganyagát, amelyek már nem kapha-
tók és utánnymást sem tervezünk belő-
lük. Nos, terveink szerint a lemezes arhí-
vum felélelné a CoV 1.16 lapokban, vala-
mint a '91-es Évkönyvben és a PC-s játé-
kok 1. c. könyvben megjelent teljes szö-
veganyagot. A gyűjteményes kiadás csak
PC formátumban jelenik meg HD-s lemeze-
ken. A részletekről legközelebb szólnuk.

Computer Karácsony'94

Igeen! Lesz *Computer Karácsony*, decem-
ber 10/11-én, ott ahol tavaly, a *Körszolgál-
lati Szakszervezetek Szövetségének Szék-
házában* (Bp. VIII. Puskin u.4.). Sok kérdés
érkezett felénk ez ügyben, meg arról is so-
kan érdeklődtek, hogy most lesz börze
vagy nem lesz börze. Nos, börze lesz, de
annak a szemlémben, hogy az esztaloknál
csak Public Domain játékok, demók, nem
copyright-os zenék, grafikák és shareware
programok másolhatók. A rendezvényen
jelen lévő cégek akciós áron árulnak majd
pl. CD-ket, illetve óriási shareware pro-
gram-választékból válogathatnak. A nagytu-
remben szombaton délután 2-kor érdekes
fórum várható, melyen tervek szerint jelen
lesz az összes olyan hivatali képviselője, aki
érintett a kalózprogramok, és az illegális
másolás visszaszorításáért folytatott harc-
ban. Erre mindenképpen érdemes eljönni,
talán végre választ kaphat mindenki a nyí-
tottan maradt kérdésekre. Természetesen
mi is ott leszünk, tent az 1. emeleten a 11.
emeleti lépcsőfeljáró mellett lahol tavaly
voltunk). A hagyományokhoz méltóan is-
mét hatalmas leértékelések várhatóak.
Kedvezményes újság, könyv- és program-
vásárt tartunk (kelfőzött példányszámban
fehet majd pl. venni CoV 7-et és CoV 8-at
is), megint lesz pólovásár, s terveink szer-
int az új Évkönyv és a CoV 51-es száma is
itt lesz először kapható.

Tafálkozhat sz vefünk tehát december
10/11-én a Computer Karácsony rendezvé-
nyen.

A CoV 1995 évi előfizetése

ismét eltelt egy év, és megint maghi det-
hejük már hagyományossá váli előfizetési
akciónkat.

Mindenekelőtt megragadjuk az alkalmat,
hogy köszönetet mondjunk annak a mint-
egy 2 ezer olvasónknak, aki bizalmat fakto-
zott bennük, és előfizetett a CoV 1994 évi
számaira. Ők — ahogy az az előző évek
során is volt — most sem jáltak rosszul,
még azok is megkapják a mostani jubileumi
és a következő bővített ünnepi számunkat,
akik 99 Ft-ért fizettek elő a lapra. A
bizalom tehát köfcsonős volt.

Mai tavaly is kitérünk arra a tényre, hogy nincs feható-
ségünk személyre szóló külön kívánságok teljesítésére,
vagyis nem tervezzük az előfizetett példányok ajánlott
külföldeményként való postázását, sem a belül bélelt
buborékos borltékok felhasználását, hiszen akkor nem
nagyon tudnánk kedvezőbb árat ajánlani a fogyasztói
árnál.

Mit ajánl a CoV 1995-re? Nos az, hogy a *Commodore
Világból* —> *Computer Világ* lesz ez csupán technikai jel-
legű dolog. Nem újlappal jövünk ki a piacra, ezt is jelezniük
azzal, hogy a sorszámozás és az évfolyan számozás meg-
marad, tehát januárban jelenik meg a CoV 52. Szeretnénk
megnyugtanni a Commodore tulajdonosokat, hogy nem le-
szünk csak PC-s lap, továbbra is megmaradnak a máj jól
ismert rovatok, a Plus/4 kitételek. A Plus/4-es csillaga le-
áldozott, ezt a tényét el kell fogadni. Továbbra is lesz 64 és
Amiga news a PC news mellett, már ha lesz miről írni. Ezt
ChX fogja elkövetni. Lesznek leírások C64-re és Amigára
is, nem csak PC-re. Itt szeretnénk egy fontos bejelene-
tést is tenni, hosszú halftápas után ismét visszatér a

játékleírások színpadára CoVboy, oly nagy alkotások
mestere, mint pl. *Monkey Island I, Fish* hogy csak egy-
kettőt említsünk. Az Etsősegély is változatlan formában
folytatódik. Az egyedül változás ami egy kicsit a PC felé
billent a mérleget, az a felhasználói információk terén vá-
ható. Külön rovatot szentelünk pl. a hangkártyáknak,
külön a videokártyáknak, lesz egy alapozó PC assembly
tanfolyam a C64 coder szemével, s persza lesz programo-
zástechnika is. Az új stáb most áll össze, a DADA / DoT /
Psycho / Bryan / Doki / George / NAFA / Csiba / Tarby ne-
vekkel felvértezett PC felhasználói témában megjelenő cık-
kek remélhetőleg hónapról hónapra azt a szakmai szintet
lógják nyújtani, am megtehet az olvasók elvárásainak. A
64 felhasználói rovatot továbbra is JDE, az Amiga lehi. ro-
vatot pedig CSIKA vezeti. Rovatot indítunk a *Microsoft
Home* sorozat egyes részeinek bemutatására, ezt *Dino*
logja vezetni. No és persze majd elfelejtettük, az egésze a
fűszer *Getto* logja részörni, ha nem is minden alkalommal,
de lesz képregény, viszont minden hónapban lesz CoVboy
posla 1995-ben.

Minden kertelés nélkül, az 1995 évi
előfizetési díj:

1.908,- Ft

Ennyi szerepel az egyik csekken is. Ez is-
mél több, mint tavaly volt, miféért bárki
elővenno egy számológépet, eláruljuk,
hogy pontosan 159,- Ft-re jön ki 1 szám.
Ha nem akad megphallgatni az árveléseim-
kat, akkor máis kívághatod a csekket és
elmehetsz a postára, vagy egy OTP-be,
mert ha ezt csak december 28-án teszed
meg, könnyen lehet, hogy később kaped
meg a januári számot.

Az árvelések:

- 1995. januártól újabb kedves kis szeretetsomaggal lep-
meg minket a lütfelirjesztést végző HIRKER Rt., va-
lamint NH Rt. Elküldték jövő évi ajánlatukat melyből ar-
derült ki, hogy az eddigi fix sávós teljesírti jutalekiend-
szert átdolgozták. Az új rendszer példányszámlfüggő, és
az a tényege, hogy azok járnak jövdre a legrosszabbul,
akiknek az eladott példányszámuk országos szinten
nem éri el a kb. 20 ezret. Az alap jutalék ez esetben 45
%. A legjobb jutalék azokia a lapokra jár, amelyből 150
ezer elmegy igazgatóságokként. Ott csak 30 %-ot vesz-
nek le a fogy. árból. Nos ehhez még hozzájön a re-
miltrenda kezelési díj (2 %), vidékre a szállítási költség
(4 %). Az ÁFA is emelék januártól, csak még senki sem
tudja 10 %-ról mennyire. A 70 %-os energia áremelés
begyűződik mind a paplárak, mind a nyomdai művele-
tek terén... és folytathatnánk. Szóval ezt az iratlan
terjesztői jutaleket csak úgy tudjuk ellensúlyozni, ha
postai szinten jelentős áremelési hajtnak végre. A lap
1995 évi végleges fogyasztói ára még nem alakult ki, de
minimum 40 Ft differencia lesz az előfizetési ár és a fo-
gyasztói ár között, tehát éves szinten ismét mintegy
500 Ft megspórolható.
- Lehetőség van a létéves és az éves előfizetésre is, de a
kedvezmény mértéke is csökken, a létéves előfizetési
díj: 1.014,- Ft, a negyedéves pedig 507,- Ft.
- Ismét lesz ártú sorsolás, az 1995 évi teljes évre előfíze-
tők között egy 386DX40-es számítógépkonfigurációs
sorsolunk ki, ezen túl az összes előfizető között jay-
stickek, zaeszámlológépek, pótlógépek, mágneslemezek
is kisorsolásra kerülnek.

Most már mehetsz feladni a csekket, csak
eggyről ne feledkezz meg. Ha van azonosító-
számód, azt lid íd a csekk hátoldalára.
Köszönjük!

Jaj a software-kalóznak!

Abból a halom levélből, aint a kalóz témában kaptunk az derült ki, hogy már alig váljátok az illetékesekkel készült interjúk közlését. Na is szaporítsuk tovább a szót.

Elsőként felkerestük a **BRFK Gazdaságvédelmi Osztály 2.** osztályvezetőjét, ahol **Kulka György** alezredes válaszolt a CoV kérdéseire.

KGy: Előljáróban szeretném elmondani, hogy a rendőrség a '93-ban életbe lépett új törvényt előírásait alkalmazza. A BTK. módosításával két alapvető bűncselekmény típusát is elő a törvény. Az egyik a BIRTOKLAS, amelynek esete pl. akkor áll fenn, ha valaki egy szerző — nevezetesen egy író — művét nyomtatásban közli, vagy annak bármilyen részét, részletét engedély nélkül felhasználja. A másik a SZERZŐI ÉS SZOMSZÉDOS JOGOK MEGSÉRTÉSE. A törvény értelmezése szerint bárki, aki más szellemi terméknek lennálló jog megsértésével vagyoni hátrányt okoz, az bűncselekményt követ el és 2-5 évig terjedő szabadságvesztéssel, pénzbírsággal illetve közhasznú munkával sújtható.

CoV: Van-e felügyelete az ilyen tevékenységet végzőknek, gyakorlatilag ki és milyen módon indíthat eljárást az/azok ellen, akik számítógépes — elsősorban játékok — programokat sokszorosítanak, és árusítanak engedély nélkül?

KGy: Szerintem felügyelete nincs. Itt egyetlen dolog van, a Szerzői és szomszédos jogok megsértése, a Büntető Törvénykönyv alapján. Mi ennek alapján dolgozunk és ezt hajtuk végre. Eljárást indíthat elsősorban a sértett fél, akinek vagyoni hátrányt okoztak. Ő lejelentéssel élhet a területileg illetékes rendőrkapitányságon. A rendőrség hivatalból indíthat eljárást, ha ilyen jellegű információ a tudomására jut. Bárki lejelentéssel élhet ebben a témában. A rendőri vizsgálat a büntetőeljárás keretében először is lelelelt. Ha megvalósult a bűncselekmény, akkor nyomozás elrendelésével, ha nem valósult meg — vagy nem tudni meg, hogy megvalósult-e —, akkor alapjaiban vizsgáljuk, hogy bűncselekmény van-e vagy nincs, s ennek alapján indítjuk meg a büntetőeljárást.

CoV: Mennyiben vétkesek a kalóznak hitelesítési felületet biztosítók? Büntethető-e, vagy büntethető lesz-e az a média, aki ilyen tevékenységet végzőt/végzőket hirdeti, és van/lesz-e jogositványa arra, hogy meg is győződjön arról, az adott reklám-megrendelő cég, vagy apróhirdetést feladó magánszemély rendelkezik-e az adott szoftver(ek) másolásához/toigalmazásához szükséges jogokkal?

KGy: A hirdető pénzért mindent felvállalhat, nem köteleessége vizsgálni annak a tartalmát, éppen ezért bármi ami meg van hirdetve, az újság hirdethető. Hirdetnek már olyan munkát, ami nem létezik, de attól még az a hirdetés őt és valós, pénzért mindenki hirdethet, aki akar. Ezzel önmagában nincs gond. Ebből következik a válasz a második kérdésre, vagyis nem büntethető a média, mert ilyen hirdetést közzét. A médiát biztosítónak nincs jogositványa arra, hogy a hirdetés tartalmáról meggyőződjön. Az apróhirdetést feladó magánszeméllyel kapcsolatban szeretném megjegyezni, hogy amennyiben ilyen tevékenységgel van szó és tisztázásra kerül, hogy ki áll a hirdetés mögött, vagyis behizonyosodik, hogy a hirdetés feladója követi el a bűncselekményt, a rendőrség hivatalosan kezdeményezheti önne a büntetőeljárást. Volt nekünk egy ilyen ügyünk, pl. postafiók hirdetésre lehetett rendelni pornókézzeteket. Ellene büntetőeljárás keretében jártunk el, nem azért mert hirdetőt, hanem azért, mert másolta a ka-

zettakat, és engedély nélkül forgalomba hozta, vagyis ezzel magával a bűncselekményt megvalósította.

CoV: Eredeti szoftverek kézikönyvében, gyári dobozán olvasható: "Csak saját célra készíthető biztonsági másolat..." Azok, akik ezen a ponton túllépnek milyen mértékben bűnösök? Az elkövetés mértékében van-e/esz-e szabály, mert véleményünk szerint nem tekinthető azonos elbírálás alá az, aki csak "úgy" loinasolja a programot a barátjának, mint az, aki nyíltan sokszorosítja és pénzért hiteit. Olyanra is találkoztunk már, aki azt mondta, aia nincs engedélye, hogy a programért pénzt kérjen, ezért csak a másolás munkadíját számolja fel. Ugyan-csak ehhez a témához kapcsolódóan: a kalózkodás többségében olyan játékokat forgalmaznak, mely játékok Magyarországon kereskedelmi forgalomban nem kaphatók, sőt ezen játékok bizonyos számlaként klado szoftverház időközben má meg is szűnt. A jogsértés szemszögéből van-e jelentősége ennek a ténynek?

KGy: Egyértelmű a válasz: magánéletr, saját használatra, ha megvette az eredeti programot, készíthet másolatot, de azt nem adhatja tovább, illetve nem cserélheti, és nem is forgalmazhatja, mert éppen ezzel valdítja meg a bűncselekményt. Nincs megkülönböztetés az elkövetés mértékét illetően. Ertelmenlen az összehasonlítás, mert NEM MÁSOLHATJA le o barátjának sem, itt a lényege a dolognak, mert azzal má forgalomba hozta. Helyette kap másikat, s pontosan ezzel követi el a jogsértést, mert akkor már a barátjának is meg kéne venni o programot, és így halmazódik az almaradt haszon, így keletkezik az eredeti jogosultnál a vagyoni hátrány. Nem szabad el a lényege a dolognak, még a legjobb barátunknak sem másolhatjuk le. Az egy más kérdés, hogy csinálják, de TILOS! Ha a rendőrség ezt tudja bizonyítani, akkor a bűncselekmény megvalósult.

Az, hogy valaki nyíltan sokszorosítja és pénzért hirdeti a programokat, vagy csak úgy lomáolja a barátjának, ebben a jogszabály nem tesz különbséget. Azt majd a bíróság fogja eldönteni, hogy az egyik a kivethető büntetés alacsonyabb, míg a másik egy magasabb szintjét kapja. Az előzőekből is kiderült, hogy az nem kibúvás a telofösszegevonás alól, ha valaki a programért nem kór pénzt, csak a másolás munkadíját számolja fel. Mint mondtam, másolni sem lehet. Az sem jelent semmit, hogy az adott program Magyarországon kereskedelmi forgalomban nem kapható. Itt meglnt arról van szó: ha a kezetta, vagy lamez engedély nélkül került be az országba, akkor csempészet. Ha le van védve, akkor padig máris megvalósul a Szerzői és szomszédos jogok megsértése, függetlenül attól, hogy Magyarországon kereskedelmi forgalomban van-e vagy sem. Annak sincs jelentősége, hogy az adott szoftverház közben megszűnt-e vagy sem. A szoftvernek van egy tulajdonosa, a kószlő. Mondok egy példát: Bartóknak a hozzátartozói is élvezik a Szerzői és szomszédos jogot, mivel átszállt jogutódia. Bizonyára, ha játszik a darobjait, jár utána o jogdíj. Ugyanez vonatkozik erre is.

CoV: Sokan az IBM PC-n luto szoftverekkel, elsősorban felhasználói programokkal való kalózkodást tartják igazán büntetőndőnek. Ha azt tekintjük, hogy egy színvonalas — pl. eredeti amerikai — IBM PC-re íródott, hazánkban hivatalosan forgalmazott felhasználói program áia akár 50-100 ezer forint is lehet, természetesen dolog, hogy nagy üzleti veszteséget is jelenthet sokaknak, ha valaki csak úgy pt. 1-2 ezer forintért álmásolja a lemezokat, meg mondjuk ugyanennyiért a dokumentációt. Azonban ezt a ka-

tegóriát (amely akár 20-30 Megabyte-ot képvisel) semmiképpen nem lehet egy kalap alá vanni, pl. a hazánkban már szinte teljesen kihaltában lévő Sinclair Spectrum, vagy Commodore Plus/4-re 1984/85-ben megjelent 8-10 kilabyte méretű játékok illegális sokszorosításával. Ez utóbbi gépekro már hivatalosan szinte sehol nem lehet programokhoz jutni, miközben egyes kereskedőknél a gépek még magvásdíolhatóak. Ha a jogszabályok az itt említett példa tekintetében nem tesznek különbséget gép-és gép, szoftverméret és szoftverméret között, ugyanolyan mértékben büntethető mindenki?

KGy: A színvonalat nem szabályozza a büntetőjog, az a lényeg hogy védett, vagy nem. Itt a nagy üzleti veszteség az elmaradt haszonra vonatkozik. Üzleti veszteség keletkezik, hogy nem töle veszik a programot, hanem valahonnan ellopják. Ez bűncselekmény. Ha bacsempészik, akkor csempészet. A Szerzői és szomszédos jogok megsértésével más bűncselekmények is előjöhhetnek, azt úgy hívják, hogy halmazati bűncselekmények. Ilyenkor a másik bűnelkövetésben is vizsgálatat nyer az úgy o büntetőeljárás során, mindezért halmazati büntetést szab ki a bíróság. A kérdésre tehát azt tudom mondani, hogy nincs különbség abban, hogy Plus/4-esre másolnak, vagy PC-ra, a lényeg o másolás ténye.

CoV: Vajon azon mikrogépek tulajdonosai, akiknek a gépéhez hazánkban má nem kapható hivatalos kereskedelembe szoftver, a jövőben hogy juthatnak hivatalosan programokhoz, ha nem lesz lehetőségük hirdetések alapján, vagy pl. klubokban beszerezni őket?

KGy: Ennek nincs jelentősége. A 15 éves autókhoz sincs már alkatiész, és még üzemel. Az az egyéni problémája egy Plus/4 tulajdonosnak, hogy ki kell cserélnie jobbra a gépet, nem az, hogy már nem kapok hozzá programot, akkor lopok. Ez nem megoldás.

CoV: Hazánkban művelődési házakban, egyetemeken és egyéb oktatási intézményekben gyakran tartanak számítógépes találkozókat fiatalok számára. Ezek az ún. "PARTY"-kon résztvevők egymás között csoreberélgotnek programokat. Ezek általában nem gyári dobozos játékok, hanem ki-ki átvészl o másiktól, omi neki nincs meg. Mennyiro legális egy ilyen "PARTY" magrendezése, ahol igen nehéz bebizonyítani, hogy az egyik ember a másiknak éppen nem egy Public Domain játékot, hanem egy copyright-os játékot másolt át. Tarveznek o volamilen szigorító intézkedéseket az ilyen rendezvényekkel szemben?

KGy: Ez bizonyítás kérdése. Másolni nem lehet. A tolvaj persze attól lesz tolvaj, hogy elkapják. Ha nem tudják bizonyítani, akkor nincs gond, de ha ez bizonyítást nyel, akkor ugyanúgy el loznak való szamben is jálni. Nincs jelentősége annak, hogy rendezvény, vagy nem rendezvény. Az a lényeg, hogy a büntetőeljárás során mit lehet bizonyítani.

CoV: Több nyugot-Európai országban működik már olyan rendeltartató szervezet, amely a kalózkodó tevékenységét hivatott megkeseríteni. Angliában pl. o pénzbüntetésen túl gépelkobzásról van információ, de hallottunk már olyan Hamburgban titokban megtartott másoló-partyról, melyen több számítógép esett gumibotok áldozatául. Hazánkban o Petőli Csának bolhapiacán tartott razzia valószínűleg csak az első lépése volt egy folyamatra. Mire számíthatnak o tevékenységük mellett továbbra is kitartó — elsősorban újsághirdetések hosábján, BBS-ekben és klubokban tevékenykedő — jogsértők?

KGy: Magyarországon ilyen rendeltartató szervezetről nem tudok. Van viszont egy

szervezet Magyarországon, a Nemzetközi Szoltvergyártók Egyesülete, ismertebb nevén BSA-nak hívják. Ők különböző információkra tesznek szert, többnyire tőlük kérjük a szakértőket, amikor mi ilyen jellegű ügyekben folytatunk vizsgálatot, és az ő segítségükkel derítjük fel ezeket. Hogy ők milyen renifeszvényekre mennek el, azt én nem tudom, nekik jogukban áll bejelenteni, ha valami gyanúsát észlelnek, természetesen mi ennek megfelelően logunk intézkedni ezekben az ügyekben.

CoV: Hogy áll a nyomozás a Petőli Csarnok Bollaipiacán történt eseményekkel kapcsolatban?

KGY: Itt engedély nélkül árusítottak. A hatásköri és illetékességügyi rend úgy szól, hogy a kerületi rendőrkapitányság illetékes a büntetőeljárás lefolytatására, bofejezésre, majd ő adja át az ügyészségnek a vádjavaslatot és a bíróság ezt követően fog dönteni. A nyomozást a főkapitányság kezdeményezte, mint halasztóhatálatlan nyomozati cselekmény került lefoglalásra a számítógépek. Mi — mint máj mondtam — a büntetőeljárást a helyileg illetékes XIV. kerületi főkapitányságnak adtuk át, a továbbiakat azt tőlük kellene megtudni.

Mi is megdöbbentünk a mennyiségen, jelenpillanatban megfelelő számú szakembert nem is áll a rendelkezésünkre. Egy másik úggyel kapcsolatban kértük a szakértők segítségét, 3 hetet vett igénybe 1 kassza vizsgálata, hát akkor el lehet képzelni mennyi ideig fog 20 ezer lemez átnézésre tartani. Sajnos az még nem alakult ki, hogy ki végezze el a szakértői munkát gyorsan, olcsón, szakzerűen és jól.

CoV: Egy HVG Interjúban elhangzott, hogy tavaly, a Büntető Törvénykönyv módosítását követően a rendőrségnek nem volt szakértői bázisa a szoltverkalézkodás megállítása, ezért csak az audio és videokazettákkal való visszaélésekre tudtak elegendő figyelmet fordítani. Igaz-e, hogy a KGY gazdaságvédelmi osztályát jelen témában egy eira a területre szakosodott szervezet támogatja. Tudna-e bővebben beszélni erről a szakértői gárdáról?

KGY: Most említettem, hogy mi más azorvektől, független szervezetektől kérünk segítséget, az részben azért jó, mert nem vádolhatják a rendőrséget elfoglaltsággal, másrészt valójában szakértő személyekről van szó, akik igazságügyi szakértők és a bíróság előtt meg kell védeniük az álláspontjukat. A szoftver témában szakértő BSA szervezettel tartjuk a kapcsolatot, a hozzánk beérkező információk viszont nem csak tőlük érkeznek, hanem máshonnan is. Ha valami a tudomásunkra jut, azt ellenőrizzük, s ha büncselekményt tapasztalunk, akkor intézkedünk, megindítjuk a büntető eljárást. A nekünk dolgozó szakértői gárda nagyon jó, bár — mint mondtam — nagyon kevesen vannak, és hosszú ideig tart a vizsgálat. Ki kellene alakítani valójában — ami nem a rendőrség dolga — egy nagy szakértői gárdát. Ennél az akciónál 2 szakértő volt, el lehet gondolni, ott a piacon milyen nehéz dolguk volt. Minden asztalhoz oda kellett menni, minden lemezt nagyjából meg kellett nézni. Most már a lemezekről részletesen vizsgálják, de hát ez nem egy kis munka, idő- és pénzigényes.

CoV: A sokszorosítás és illegális árusítás mellett gyakori visszaélés a szoftverek jogtalan felhasználása, különféle cégek-nél, munkahelyeken. Terveznek-e ezen a területen szigorító intézkedéseket?

KGY: A jogalkotás a jogalkotó feladata, a rendőrség csak jogalkalmazó, hogy ezen a területen terveznek-e szigorítást, ezt talán a jogalkotóktól kellene megkérdezni.

Az interjú anyagát HQ-n belül is átrágtuk, és arra a megállapításra jutottunk, hogy 2 témában kell további vizsgálódást folytatnunk. Kíváncsiak voltunk, hogy a Petőli Csarnokban megtartott razzia kapcsán alin-

dított vizsgálat milyen stádiumban áll, valamint szereltünk volna a BSA-hoz eljutni (azúdi később). A Bp. XIV. Rendőrkapitányság vizsgálatai alosztályán, Mező János őrnagy fogadott bennünket, és válaszolt a kérdéseinkre:

CoV: Hogy áll a nyomozás a Petőli Csarnok Bollaipiacán lebukott 14 személlyel szemben?

MJ: A nyomozás jelenleg folyamatban van. Kb. 1 hónapja dolgoznak rajta a szakértők. Mintegy 20 ezer lemezt foglaltunk le, valamint az elkobzott gépeken lévő szoftvereket is meg kell vizsgálni.

CoV: Az elkobzottak között voltak-e fiatalkorúak?

MJ: Voltak, velük szemben a fiatalkorúakra vonatkozó eljárás szabályok szelint folytatjuk az eljárás.

CoV: Információnk szelint házkutatást is tartottak az elkobzott lakásán. A hozzátartozók hogy fogadták a hatóság intézkedését?

MJ: Megdöbbenéssel. Én csak a kerületi tapasztalatot tudom mondani, ugyanis bárhová megyünk, ilyen Szeizói és szomszódos jogok megsértésével kapcsolatosan, legyen az audio-, videokazetta vagy szoftver, igen nagy a meglepetés. A gond az, hogy ezt a közvélemény nem tartja büncselekménynek. Úgy gondolják, hogy ez teljesen természetes.

CoV: Az elkobzottak jelenleg letartóztatásban vannak?

MJ: Nincsenek letartóztatva. Ha az alkobzottak mind egy szervezet tagjai lettek volna, akkor persze más lenne a helyzet.

CoV: Több levelet kaptunk, amelyben arról tájékoztattak bennünket, hogy olyan személyaknél is tartottak házkutatást, akik ott sem voltak a razzia helyszínén, de valamilyen kapcsolatban álltak az elkobzottal. Felrópöntek olyan hírek is, hogy az alkobzottak noteszeiben, telefonos füzetekben talált címekeket is felhasználta a Rendőség a nyomozás során. Sokan sérelmezik az ilyen eljárást. Mi erről a véleménye?

MJ: Azok, akik a kérdésben foglaltakkal nem értanak egyet, nyilvánvalóan nem ismerik a büntetőeljárás menetét. Gyakran előfordul — nem csak noteszeiből —, hogy bizonyos információkat, telefonszámokat stb., úgy ítélünk meg, hogy azt a büntetőeljárás törvénye alapján bizonyítékként értékelhetjük. Nyilvánvalóan ilyenkor először is az illető személytől megkérdezzük, hogy az adott cím, telefonszám... mit takar, ki az a személy, milyen kapcsolatban áll vele. Ha a büncselekménnyel kapcsolatba hozható, mert lehet toltóttás, felbűjtő stb., akkor el logunk vele szemben járni, a törvény ezt lehetővé teszi. A jog kötelez bennünket. Azért a praxison alapján azt határozzuk ki morem jelenteni — olég régen vagyok már a rendőrségnél —, hogy nemigen fordul elő olyan, amikor — köznyelven élve — valakihez hasraütésszerűen kimegyünk. Szóval mindig van orro alapos gyanú, hogy ezt megteheszük, nem beszélve arról, hogy a '90-os Büntető Törvénykönyv változással már a házkutatást is alapos gyanúhoz köthették. Ha jól bologondolnak az állampolgárok, itt a lánolat elve áll fenn, de hát ez mindig így szokott lenni.

CoV: Azt tudjuk, hogy mintegy 20 ezer lemez került lefoglalásra, az elkobvetés eszközei tudna-e bővebb információt mondani. Milyen számítógépeket koboztak el és ezekről van-e adat, hogy mekkora értéket képviselnek?

MJ: Igen komoly kaliberű gépek is lefoglalásre kerültek, van olyan, amely értéke meghaladja a 200 ezer forintot is.

CoV: Milyen büntetésre számíthatnak a tárgyban érintett személyek, és van-e jelentőség ebben a tekintetben annak, ha az elkobvető fiatalkorú?

MJ: A törvény életbe lépése óta talán 1-2 ítélet született ilyen és ehhoz hasonló ügyekben. Nincs még kiforrott dolog ebben, nincs még tapasztalati tényező. A BTK. valóban utal a 2-5 évig kiszabható

szabadságvesztésre. Ez nyilván sok dolegető lügg, de leginkább attól, hogy mennyi az okozott vagyoni hátrány. Kis sé bonyolult ezeknek az ügyeknek a kezelőse, nincs még rá sem bírói gyakorlat, sem ügyészi gyakorlat. A fiatalkorúaknál egészen más a helyzet, a fiatalkorúakra vonatkozó külön eljárási szabályok szelint a büntetési nemek is változnak, és természetesen a büntetési tételek is. Amikor ez az ügy bíróság elé kerül, nyilvánvalóan a fiatalkorúakkal foglalkozó bíróság fogja az ítéletet kiszabni.

CoV: Az árusok állítólag egy loirásból vásárolták a programokat, Sikeült-e megállapítani, hova vezetnek a szőlak?

MJ: Úgy tűnik nekem, hogy egy kialakult kő van, nem csak a Petőli Csarnokban, hanem más ilyen jellegű piacon is, akik klmondottan úgy foglalkoznak vele, hogy ezzel egy kis haszonra is szert tesznek.

CoV: Milyen büntetésre számíthat egy szervezet, akitől az árusok beszerzik a programokat?

MJ: Ha aljutunk egy olyan szervezethez, aki azt a tovékénységet szervezett lormában végzi, akkor elképzelhető az előzetes letartóztatás.

CoV: Mi lesz az elkobzott mintegy 20 ezer lemez sorsa, viszontlátják-e még valaha az elkobvetők az elkobzott számítógépeket?

MJ: A számítógépeket — amint a szakértő megnézte — az elkobvetők részébe vissza fogjuk adni, feltéve, ha nincs bennük olyan program, ami bizonyítékot jelenthet a nyomozás során. Ugyanakkor fel fogjuk hívni az elkobvetők figyelmét, hogy a gépeket azzal a feltétellel kapják vissza, hogy kötelesek otthon tartani, vagyis helyszínen hagyással fogjuk megoldani a lefoglalást. Az elkobzást majd a bíróság fogja eldönteni, mint azt is, hogy mi legyen a 20 ezer lemez sorsa. Az alapvető állásfoglalás az, hogy azeket meg kell semmisíteni. Hogy ezt hogyan fogják megoldani, azt nem tudom.

Az interjú még október elején készült. Így azóta máj kiderült, hogy mi lett a 20 ezer lemez sorsa. A Televízió híradójában is beszámoltak arról az októberi közepén Kispeszen megtartott demonstrációról, melyen úhengerrel semmisítették meg a lemezek mintegy 80 %-át. Azért csak a 80 %-át, mert szemtanúk elmondása szerint a demonstráció végén a lemezek kb. 20 %-a sértetlenül összeszedhető volt, fiatalok szemeztették a törmelékke között, olyan is volt aki 30 db. 3,5"-os HD-s lemezt talált sértetlenül egy rakáson. A demonstráció tehát megvolt, mintegy 1 millió forint értékű lemez megsemmisült. Felvetődik a kérdés, akkor, amikor az iskolák, oktatási intézmények, az egész művelődésügy pénzügyi gondokkal küszködik, megengedheti ez az ország azt a luxust, hogy ilyen pazarlást csinál? Nem hisszük, hogy az eljárást egy kalap alá lehet venni a videokazettákkal. Szeintünk az érintetteknek máj az elégtétől volt, hogy ilyen értékű lemezt elkoboztak tőlük, a lemezeket pedig lel kellett volna ajánlani anyagi gondokkal küszködő oktatási intézmények, művelődési házak, vagy könyvtárak számára. Talán majd logközelebb...

És akkor nézzük meg valójában mi is áll a dolgok háttérben. A rendőrség képviselőjétől azt már megtudtuk, hogy a tanácsokat, szakértőket egy bizonyos BSA nevű szervezettől kapják. Ilyen nevű szervezet a telefonkönyvben nem szerepel. Felhívtuk a Szerzői Jogvédő Hivatal Szoftver Ügyosztályát, ott sam tudtak segíteni. Ezútl oztán kikapitlant o szikra kis agyunkból. Mostanában — legalábbis itt Budapeston — olyan szébeszed torjed, hogy az ismert számítástachnikai lapok szerkesztői mind egytől egyig BSA ügynökök. Akinok von modem a PC-jében, az találkozhattott olyan adatbázissal, amely hétről-hétre, napról-napra újabb listát tesz közzé a "letételezett" BSA ügynökökről. Ebben a listában többek között a GURU, PC-X szerkesztői is szerepeltek, nem átlottuk tehát lalhlvni

telefonon a PC-X szoroskötőjét, ha mári ott ilyis BSA ügynökök dolgoznak, ők biztos tudják, mi az a BSA, és hol lehet őket utolérni. Talált, de nem sülyedt. Egészen pontosan ők valóban tudtak adni egy telefonszámot, és megköszönték a bizalmat, ám véleményük szerint a pletyka onnan indult, hogy a BSA szervezetének megalakulását követően Budapesten megtartott információs tájékoztatóján ők is ott voltak, s persze elég volt, hogy lássa valaki őket... Így költözik egyébként a magyar népmese is. Szóval felhívtuk a megadott telefonszámot, ahol kapásból össze is kevertek bennünket a COMMODORE ÚJSÁG Szerkesztőségével, de azért azt mondták, ha mári ilyis itt vagyunk a vonalban, megragadják az alkalmat, hogy meghívjanak bennünket is a BSA másnap megtartandó tájékoztatójára, a Microsoft volt székházának konferenciatermébe. Természetesen visszahívtuk PC-X szerkesztőségét, akik megdöbbenve értesültek az eseményről, és megköszönték az információt. Igaz, őket nem hívták meg, de azért úgy döntöttek, akkor ők is eljönnek.

Hát elmentünk. Megdöbbenünk, hogy rajtunk kívül nem nagyon volt jelen senki olyan lap részéről, amely számítástechnikai témával foglalkozik. Ezt sajnálatosnak tartottuk, mivel úgy gondoljuk elsősorban a mi olvasóinkat érinti a téma. Azért csupa fül voltunk.

A *Business Software Alliance (BSA)* alelnöke, *Eric Koenig* és európai tanácsosa, *Amy Glickman* a sajtótájékoztatót bejelentette, hogy a BSA forró diót nyitott, amelyen a szoftverhasználat jogi kérdéseiről lehet tájékozódni. A sajtótájékoztatót a *BSA Magyarország* részéről három nagy szoftvercég képviseltette magát: a *Novell Magyarország*, a *Microsoft Magyarország* és az *Autodesk Magyarország*. Jelen volt még *Pálos György*, a BSA Magyarország jogi tanácsadója.

Eric Koenig úr elsőként a következőket mondotta el (zárójelben szokás szerint megjegyzéseink találhatók):

1994 nagyon jó év volt arra, hogy elkezdődjék Magyarországon is a szoftveralkalmazkodás elleni harc. Megalakult a *BSA Magyarország*, és megkezdődött az illegális szoftverhasználat elleni felvilágosító, oktatási program. Részt vesz ebben az itt megjelent három cég, de a *Lotus* cég részvételére is számítanak. Azt is szeretnék, ha a disztribútorok (a nagykereskedők) is részt vennének majd. Megnyitott a kalózkodás elleni forró diót, amelynek budapesti száma: 212-11-54.

A vonal célja, hogy az embereknek felvilágosítást adjon szoftverjogi kérdésekben. Első kívánja segíteni, hogy minél szélesebb körben terjedjen a legális szoftverhasználat a magyar törvényekkel összhangban. Magyarország volt az első európai ország (azt a megalapító tény *Pálos* úr is megerősítette), amely törvényt hozott a szoftverek védelmére, és a törvény adja a háttérrel a rendőrségi akcióknak is. A felvilágosító program keretében a BSA a tavasszal sikeres szoftverjogi szemináriumot tartott bíróságok, rendőrök, kormányzati emberek és vállalati jogászok számára. Ez követte ki az utat (*paved the way*) a Petőfi Csarnokban júliusban lezajlott rendőrségi akcióhoz. A razzia során a rendőrség mintegy 20.000 lemezt foglalt le, amelyekről feltételezik, hogy illegális szoftvereket tartalmaznak. A BSA támogatja az ilyen rendőrségi akciókat, és szakmai segítséget nyújt a bizonyítási eljárásban. Ennek nyomán indulhat meg a jogi eljárás — ha lebizonyosodik, hogy a lemezek valóban illegális szoftvereket tartalmaznak. A BSA a jövőben is támogatni fog ilyen akciókat, és a rendőrség készül is ilyenekre az ősszel és a télen. Végfelhasználók és viszonteladók elleni akciók lesznek ezek, amelyhez a BSA a szakértelmét nyújtja. Nagyon egyszerű annak az oknak a Magyarországon használt szoftverek 95%-t becsülik lopottnak: így mindössze 5% a legális szoftverpiac. Ez természetesen komoly kárt okoz mind a helyi, mind a nemzetközi szoftverpiacnak. 95%-os ráta

mellett egy magyarországi szoftverfejlesztő vagy kereskedelmi cég igen nehezen lehet sikeres. A nemzetközi szoftvercégek is igen nehezen tudják itt eladni a termékeiket vagy befektetni egy helyi programba. Szintén iendkívül nehezen alakulhatnak ki a szoftverhez kapcsolódó szolgáltatások. A nemzetközi tapasztalatok szerint az illegális szoftverek visszaszorulásával kialakuló állások több mint 75%-a helyi disztribútor, dealer, viszonteladó, technikai támogatást (szolgáltatást) nyújtó. Mindez visszaforgó, segíti a helyi gazdaságot. Van egy közeli példa arra, hogy rövid idő alatt komoly eredményeket lehet elérni a kalózkodás ellen. Csehországban a múlt év óta, egyetlen év leforgása alatt körülbelül 95%-ról 85%-ra csökkent ez a ráta. Bár ez is még rettenetesen magas, mégis azt jelenti, hogy a legális szoftverpiac egyetlen év alatt megháromszorozódott. Ez természetesen hozzásegíti a helyi, csehországi cégek fejlődését, amelyek közül a *Software 602* és az *APP Systems* emelkedik ki. A BSA úgy gondolja, és ez egy megalapozott reménye, hogy az oktatási, felvilágosítási programokkal és a rendőrségi akciókkal nálunk is elérhető ez az elkövetkezendő hónapok során. A BSA a hangsúlyt a felvilágosításra, az oktatásra, ismeretterjesztésre helyezi. A forró diót erre az ismeretterjesztésre szánják. Ezt bárki felhívhatja, és felvilágosítást kaphat arra vonatkozóan, hogy a szoftver, amit használ, legális vagy illegális — és más szoftverjogi, és szoftverlicenccel kapcsolatos kérdéseire is. Számíthatnak más felvilágosító programokra is, amelyeket szintén a BSA támogat. Kiadnak egy, a szoftverhasználatról szóló broszúrát is vállalatok menedzsereinek, hogy hogyan tehoth legálissá a vállalatnál használt szoftvereket. Igyekeznek ezt a telefonszámot szűres körben teljesíteni, és remélik, hogy sokan fogják használni, és sikeres lesz.

Ezután *Pálos György* úr beszéde következett. A beszéde gyakorlatilag szó szerint közöljük, mindössze stílusztikai változásokat eszközölve. (A tárgytól eltérő, jogtörténeti rész sem szerepel itt)

Köszöntöm a média és a sajtó (Hüha! Hova keveredünk máj megint?) jelenlétét képviselőit. Felkérek mindenkit, hogy segítsék az illegális szoftverpiac visszaszorítását. Mivel Magyarországon az Európai Unióval megállapodást kötött, ezért kötelesek vagyunk a szellemi alkotásokra vonatkozó jogszabályokat hozzáigazítani az EU hasonló jogszabályaihoz. Ezen belül az EU szoftverszabályzata az, ami minket közvetlenül érint. Ugyanazent egyezmény mondja ki, hogy szerzői jogvédelem — amelybe beletartozik a szoftverjogvédelem — esetén büntetőjogi eljárásnak kell indulnia. Ilyen egyezményünk az USA-val is van, és az hasonló kötelezettségeket ró Magyarországra. Ennek egy következménye, hogy a büntető-törvénykönyvet (Btk.) módosította az Országgyűlés, és ennek alapján a szerzői jogok megsértése büntetőjogi szankciókkal jár. Ezek a jogok egy az egyben vonatkoznak a számítógépes programokra, a hozzájuk tartozó dokumentációra, előkészítő anyagra, a teljes programra, vagy annak egy részére.

Aki számítógépes programon fennálló jogot sért, és ezzel vagyoni hátrányt okoz, arra 2 év szabadságvesztés szabható ki. Abban az esetben, ha a vagyoni hátrány nagyobb mértékű, vagy a jogvédelem megsértése törvényi, úgy a büntetés mértéke 3 év. A szoftverrel kapcsolatos legtöbb jogvédelem ebbe a kategóriába esik. Ha a vagyoni hátrány igen jelentős, akkor 5 évnél szabadtságvesztés szabható ki.

Mindez megfogható a jelenlegi nemzetközi gyakorlatnak. Az európai államokban hasonló nagyságrendű büntetéseket találhatunk. A szerzői joggal kapcsolatos jogvédelem objektív, vagyis független attól, a használó tudja-e róla, vagy sem — a jogvédelem fennáll és következménye van. A Btk. említett módosítása kimondta, hogy aki gondatlanságból — tehát nem tudott róla, de tudnia kellett volna — követ el jogvédelem, az is 1 évig terjedő szabadságvesztéssel

büntetendő. Ha a jogvédelem elkövette, akkor a tulajdonában lévő anyagokat el lehet kobozni. Ha olyan anyaga van, ami jogvédelem tartalmát, de nem az ő tulajdona, azt is el lehet kobozni abban az esetben, ha a tulajdonos előre tudott arról, hogy jogvédelem áll szemben. A jogvédelem 90%-a jogosulatlan felhasználás, jogosulatlan másolás, jogosulatlan terjesztés. Az előbb ismertetett büntetőjogi szankciók pedig ezakra vonatkoznak elsősorban. Kölszónadni is tilos számítógépes programot. Ez jogszerűen csak úgy tohat meg, hogy a szerző ehhez beleegyezését adja, vagyis licenccsereződésben biztosítja azt a jogot. A sajtótájékoztató vitával folytatódott. Az első újságírói kérdés az volt: foimerte-e valaki, mekkora értékű szoftver lehet az illegális szoftverpiacban? A válasz *Koenig* úrtól érkezett, aki Lengyelország és Csehország példáját mondta el.

Ezekben az országokban a PC eladás és a hozzá való szoftverek eladását vizsgálják meg. Úgy számoltak, hogy minden PC-n csak három program fut. Ennek alapján mintegy 185 millió U.S. dollár a cseh, és kb. 215 millió dollár a lengyel illegális szoftverek összértéke, Magyarországra tehát, nagyságrendi becslések alapján kb. 200 millió dollárt becsülhetünk. Igérletet kaptunk, hogy ha a folyamatban lévő vizsgálatuk végetér — feltehetően még ebben az évben —, akkor pontosabb adatokkal tudnak szolgálni. A vizsgálatról annyit árult el, hogy független felmérések adatait fogják használni.

Felmerült az a probléma is, milyen kérdéseket számíthatnak ezen a forró dróton. Természetesen tünik, hogy a vásárolt szoftver legális, a nem vásárolt illegális. *Koenig* úr válasza erre a következő volt:

Pl. a vállalatok nem feltétlenül tudják, legális-e a program, amit és ahogyan azt használnak. Előfordulhat, hogy hamisított programot vásárolt valaki. Sok cégnek olyan a licenccserepolitikája, hogy a cég vásárolt szoftvert különböző megszorításokkal otthon is lehet használni, és erről is kevesen tudnak. Egy lopott szoftver ugyanúgy lopott, mint egy lopott számítógép vagy egy lopott autó. Azonban szoftvert lényegesen könnyebb lopni, és sokkal inkább a privátszférában maradhat az egész, mint bármilyen más hasonló cselekmény. Még egy lényeges különbség van: az ellopott szoftver ott is megmarad, ahonnan ellopták. A BSA egyik célja, hogy ez emberek megértése: a szoftverek is ugyanúgy vonatkoznak a törvény, inint bármilyen másra.

Szintén "tarifákra került" a szoftverrendőrség. Kiderült, hogy ilyen egész egyszerűen NINCSE. A BSA egy szervezett, ami egyrészt felvilágosító, oktató munkát folytat, másrészt a rendőrség megbízásából szakértőt állíthat. Az újságírók nagyobb része furcsának találta, hogy miért pont a Petőfi Csarnok előtti belhípiaccal kellett kezdeni. Erre a BSA Magyarország jelenlévő tagjai és a jogászok semmiféle választ nem tudtak adni. Kiemelték, hogy erre a kérdésre csak a rendőrség tud felelni, vagy az, aki a feljelentést tette. Szintén nem volt válasz arra a kérdésre, hogy körülbelül mekkora értékű képviselnek a foglalt szoftverek. A rendőrség szükségesnek találhatja, hogy bizonyítási eljárásában szakértőt állítsen, de ez nem automatikus, és a rendőrségi akciók nem nyilvánosak. Erősen hangsúlyozták, hogy még ha a BSA-hoz tartozik is az a szakértő, akkor sem fogja az orukra kötni, hogy ő most a rendőrségnek dolgozik. A bizonyítási eljárások sem nyilvánosak.

A *Novell Magyarország* képviselője a következőket mondta al:

A BSA Magyarország és a BSA Europe nem ugyanaz. A BSA Europe-t az anyacégek, a fejlesztőcégek alapították, a BSA Magyarország-ot azonban a helyi leányvállalataik. Nekünk nem feladatunk, hogy a törvényről tájékoztassuk az embereket, ez az állam feladata. Azonban mi a felhasználóinkat segíteni szeretnénk. Arra kérünk mindenkit, hogy ne úgy nézze ezt a néhány

éget, hogy mi vagyunk azok, akik fizetik a kommandót. Mi nem a kommandót fizatjuk.

Arról is szó asett, hogy a fejlesztések 95%-e lopott szoftverrel készül. Az ilyen módon létrejött produktumról mi a törvény véleménye? Pálos úr válasza:

A létrejött produktum jogtiszt, azonban a fejlesztő eszköz jogsértése üzletszerűen történt. Azaz 3 évig terjedő szabadságvesztéssel sújtható. Azonban ehhez szükséges, hogy a szoftver tulajdonosa lépjen fel ellene.

A sajtótájékoztató véget ért. Ezen a találkozáson sem sikerült egyértelmű választ kapni arra a kérdésre, hogy a saját, szövegeztető céra másolt szoftver törvénytör-e? Ezért később még megpróbáltunk utánaérdeklődni a problémának, és telefonon felkerestük Pálos úr a dologgal kapcsolatban. Pálos úr a következőket mondta el:

Ha rádióban hallunk egy verset, leírjuk magunknak csak azért, hogy ezt otthon magunknak elszavaljuk, abba senkinek semmi beleszólása nincs. A rádió megfizette az erre az esetre szóló jogdíjat. Ha azonban egy verseskötetből másoljuk ki magunknak, akkor az már törvénytörés. Egyrészt a szerzőnek vagyoni hátrányt okozunk, mert nem fizettünk jogdíjat, ráadásul ez a ki nem fizetett jogdíj nekünk jogosulatlan jövedelemszerzés. Törvénytörés ez a

szoftverra is ugyanígy vonatkozik. Tehát az otthoni céra, nem üzleti célból lemásolt szoftver is jogsértő. Egy szoftver egyébként nem egy géphez, hanem egy felhasználóhoz kötődik. Tehát ha egy gépen egy szoftvert többen is használnak, abban az esetben speciális licenyszerződést kell kötni, vagy plusz licencjogokat vásárolni. Ilyenre általában van mód: csak jogot venni, így senki sem lemezeket, sem dokumentációt nem kap az ember, csak jogot a szoftver több példányban futtatására.

Tanulságos nem? A sajtótájékoztatóon való részvételünk eredménye az lett, hogy most már mi is fenn vagyunk ezen a bizonyos listán, mint BSA ügynökök, köszönjük! Bizonyára mindenki kiszúrja azt az ellentmondást, miszerint nem egyértelmű, most végülis kinek köszönhető pl. a Petőfi Csarnokban tartott razzia. A rendőrség csak alapos gyanú alapján tart razzziát, a BSA viszont nem tudja, ki toltotta meg a lajcselést. Akkor lehet, hogy itt mégis csak ügynökök vannak a háttérben? Reméljük, hogy ezekre a dolgokra minél előbb fény derül.

Szerettünk volna az olvasói levelekből, véleményekből is hallani, de helyhiány miatt erre csak legközelebb kerülhet sor. Egy biztos, nem volt szándékunk elijeszteni senkit attól, hogy az életben még egyszer a gépőhöz üljön. Eppen ellenkezőleg tájékoztatni szeretnénk mindenkit a kialakult helyzetről, mert e csend nem old meg semmit. Mi továbbra is kitartunk azon álláspontunk mel-

lett, hogy az a szerencsétlen 14 éves srác, aki C64-re elveszi magának a Wizard of Wor-t és a havorjával vasárnap délelőttönként jót püldik egymást, az soha az életben nem fog senkinek vagyoni hátrányt okozni, sem Magyarországon, sem máshol a világban. Továbbá nem lehet ő egy kalap alá venni azzal, aki nagy üzemből másolja CD-ROM fróján a Corel Draw 5.0 CD-s változatát, és azt üzletszerűen forgalomba hozza. Nyilván az utóbbi megérdemli az x év szabadságvesztést, ha még most sem ébred fel, hogy mi a helyzet. Mindezen túl nem biztos, hogy néhány tíz éveses lesittelésével el fogjuk érni, hogy mondjuk a Lotus vagy a Borland, neadjisten a Novell eladásai ugrásszerűen meg fognak növekedni Magyarországon. Természetesen lesz időn is Computer Karé, sony, december 10-11-én, ott ahol tevely — a Községi Szakszervezetek Szövetsége Székházában, Bp. VIII. Puskin u.4. Várunk mindenkiket, mert érdemes lesz eljönni. A rendezvényen lesz egy fórum, melyen várhatóan részt vesznek az illetékesek (BSA, rendőrség stb. képviselői). Aki tehát további információkra kíváncsi, feltétlenül jöjjön el, mi is ott leszünk. Sajnálatsnak, hogy nekünk — akik évek óta kapcsolatban állunk az érintett olvasókkal — is csak hosszas utánajárással sikerült kinyomozni, mit felel a BSA. Hiába egy igazi titkosügynök még a megbízóját sem ismerheti.

(folytatjuk...)

Játék a tisztességgel?

Ere a hónapra is jutott betevő falat aktuális irovatunkba. A történetnek két főszereplője van. Egy állítólagos PC Informatic Kft. Nagykovácsról, meg nil. Nos, ugyabár Kulka Úr is elmondta a BRFK illetékes osztályán, hogy pénzért bárki hirdethet. Ezzel még önmagában nem is lenne gond, viszont a napokban történeteket megosztjuk velotak, érdemes elolvasni, tanulságos.

Történt, hogy Getto bácsi ujjongva rohant 1.0-hoz: "Nézd má, megrendeltek tőlünk egy 1 oldalas hirdetést a Karácsony előtti számban, és be is fizettek csukken 38.100,- Ft-ot." Ez O.K., de ugye két cég között általában az a szokás, hogy hivatalos levélben, vagy FAX-on elküldik a megrendelést, mi pedig számlát szoktunk küldeni az adott összegről. Ettől persze bárki feladhatja a pénzt röszaszín csukken, de az ügy vállalati fordulatot vett: A levél feladója, a nagykovácsi PC-Informatic Kft. (Nagykovács, Pf.: 143, 2750) két nappal később újabb levéllel lopott meg bennünket. Ezt az szöveget közöljük:

*Tisztelt Kft!
Néhány nappal ezelőtt elküldtünk Önöknek egy levelet, melyben kifejtettük, hogy cégünk — a PC Informatic Kft. — szeretné igénybe venni az Önök lapjának közületi hirdetési szolgáltatását. Erre a célra befizettünk 38.100,- Ft-ot, és elküldtük a feladóvevényt is.

Sajnos, azóta a helyzet megváltozott, mégsem vesszük igénybe a fent említett szolgáltatást. Az

okozott kellemetlenségért elnézést kérünk, reméljük számíthatunk az Önök megértésére. Az előzetesen befizetett 38.100,- Ft-ot pedig kérjük, hogy 1 héten belül fizessék vissza a PC Informatic címére!

Tisztelettel: PC Informatic Kft, Nagykovács, Pf.: 143, 2750"

Ennyi, mindez közel frva, gyerekfissal, semmi lejácc, semmi bélyegző, semmi név. Így tözetesebben megnéztük azt a bizonyos csekk igazolászalvényt, amelynek kópiája itt látható jobb oldalt. Mindjárt szembetűnik a következő: a postás kisasszony általában feltüntetett a pénz feladását járó utalványköltséget a csekk feladó részén. Ha jól megfigyeljük, itt 20,- Ft szerepel, ami 0—100 Ft feladásának a díja. Vegyis ez az állítólagos Kft. vagy 38 Ft-ot, vagy 100 Ft-ot adott fel, és utána tollal kipótolta az összeget. Vártunk egy darabig, de az összeg csak nem akart megjelenni, aminek az lehet az oka, hogy szemfüles barátunk a csekk baloldalán nem minket tüntetett fel címzettnek, hanem mondjuk saját magát, így még az a orzást is visszakepte. Ugyas. Egy dolgot azonban eltejtett — és itt most nincs jelentősége annak, hogy létezik-e a Kft., vagy sem —, hogy ez csekkel való visszatérítés is büncselekménynek számít. Az a postafiókot feltehetőleg bérli valaki, de ennek a kinyomozása már nem a mi dolgunk. Az ügyet jogi képviselőnkön keresztül az illetékes hatóságnak adtuk át.

itt részt a feladó tölti ki.
Posta nem vesz fel.

Magyar Posta

FELADÓVEVÉNY

Feladaskor lerótt díj: ... 20 Ft

38.100 Ft / 1
(Az összeg számjegyekkel)

Címzett:
COM-WARE KFT.

Rend.
hely: 1519 BUDAPEST

Uica, házszám: PF. 363

Leveletszám



Keltebbélyegző

feladó aláírása

Beköszöntő.

Köszönt mindenkit a News rovat új vezetője: ChX. Rögtön montegotzéssal kezdem:

Egy szám nyomdai átfutása egy hónap, az anyaggyűlés időtje meg egy másik, ennek van két következménye:

1. Ha én valamit News-nak nézek, ez nem biztos, hogy 2 hónap múlva is az. Azért ígykszem — egy pár hónap türelmet (100 napot :-)) kérek! Igérem, jövőre már valódi újdonságok lesznek.

2. Ha valamit lefrok, és az nem agászan úgy lesz a megjelenő játékban, akkor is tessék arra gondolni, hogy legalább 1, de lehet hogy 2 hónapos az info az adott game-ről. Ha pl. az Origin azt mondja lapzártakor, hogy Karácsonyra lesz Ultima 9, azt leírom. Ha két nap múlva

Rovatvezető: ChX



derül ki, hogy ez jövő karácsony akart lenni...

A felosztásról pár szó:

Adventure/RPG. Hát igen, ez marad. Akció, arcade: Ide kifejezetten az olyanok kerülnek amikhez rollocek kellenek.

Szimuláció: Pl. ropülő v. autó...

Stratégia: Itt lesznek a stratégia játékok. A gond ott lehet, hogy a legtöbb stratégia elsüthető szimulációnak is valahol. Ráadásul az akció és a szimuláció is keveredik. Nem bej, ez az én rovatom és azt csinálom vele, amit 1.0 megenged.

Lesz még Egyéb kategória is: Ide kerülnek a sport, logika, meg egyéb egyebek. Az Amigás hírek teljesen külön lesznek, és CSIKÁ követi el. Lehet, hogy a PC-s játékok egy része megjelenik Amigára is, de erről a minimálisnál is kevesebb információval rendelkezünk. A trend sajnos az, hogy nem igazán híják át a játékokat — a CO-s verziókat elég nehéz lenne. Ugyancsak külön lesznek a C64-es hírek, már amíg lesz miről írni, egyre kevesebb anyag jön. Lesz még Microsoft News is. Ezt a Microsoft követi el, én legfeljebb leírom a híroldom.

Ezek után lássuk az e havi egy-évnél-talán-frissebb-programok rovatot!

Adventure/RPG

- Sötét, gonoszszággal telt hely... Ahol csillogó kardok mögött gonosz sötét elvek ármánykodnak: **MENZDERRANZAN!** Ez az SS/ legújabb játékának címe. A minőség garancia, hogy ugyanaz a banda dobja össze, mint a *Ravenloft*-t. Könnyű kezelő — a kinyomtatható vagy elmenthető auto-map-re jegyzetelni is lehet — mellett cool zene és grafika. Szerezzétek be, ugyanúgy repkedni fogtok a gép előtt, mint szerencsétlen karakteretek...
- A következő játék is SS/, és az is sötét: *Dark Sun 2*. "Ugyanaz" mint a *Dark Sun 1*, persze sokkal jobb a grafika. Lesz CO verzió is, ezen digitalizált hangok, filmbetéteket fogunk találni. Az SS/ szerint kb. 50-100 órát fogunk ezzel tölteni...
- És végül egy nagy hír: Lesz PC-re *Dungeon Master 2*! Legend ol Skulkeop név alatt jelenik meg. A nagy öreg méltó folytatása. Reméljük nem szűnik el úgy mint az *EDB 3*-t SS/ék. Ők sajna a szörnyen eltáposodott szerepjáték hibájába estek...
- *Electronic Arts* progi következik: *Little Big Adventure*. (Lopják a stílusomat) Én szoktam kicsit nagyon jónak hívti az ilyeneket... Ugyanaz az emberko dobja össze mint az *Alone in The Dark*-t... Ennyi a grafikáról és a zenéről — több nyugati újság szerint ilyen még nem volt. Egy szép, izometrikus, 30-s játékról van szó. Egy bolygón létrejött rendőrállam megbuktatása a célunk 12 lejezetten át.
- Emlegette valaki az *Alone in The Dark*-t? Akkor emlegessük tovább: mi más jó helye itt, na mi más, de most tényleg mi is? (mindenki tudja iná, ugye?) Ja, az *Alone 3*! *Edward Carnby* a vadnyugaton. Ha CO-n kívül másra is lesz, az lesz a komoly meglepetés...
- A *BlueByte*-től várható egy *Albion* nevű RPG. 30, eléggé *Ultima* kinézetű van. 95 második negyedévére várjuk, addig még visszatérünk rá.
- Egy különös stílusú kalandjáték a *OramWeb*. A játék szokásos multigatós (Na nem úgy! — ChX), mint mondjuk a *Lucasarts* játéka. A grafika, a megvilágítás az nagyon lura viszont: lefelől nézzük az egészet — hirtelen az *Atic Attac* jutott eszembe, bár annál azért jobb — és egy kis kockában van minden kinagyítva. Meglehetősen lassú játékmotorra kell számítani, de a kalandvágyóknak érdemes megnézni.

Szimuláció

- Sok-sok papirusz logyhatott a *Papyrus* legújabb játékának kódolása közben. Az *IndyCar Racing* és az *Indianapolis 500* készült má' megint autóznak. Ez már SVGA-ban (640x480x256) száguldozik, de ehhez legalább egy 486DX2/66-s trabantmotor kell. Az is nézze meg, akinek nem tetszett az *IndyCar Racing* — ez talán majd fog. Ja, a címét majdnem elfelejtettük:... **NASCAR**
- Amíg elkészül már a *Falcon 4.0* addig is van *Falcon*: megjeleni a *Falcon Gold CD*. Rajta van *Falcon 3.05*, a három különbö-

ző scenario disk átdolgozott verzió: *Operation Fighter Tiger v1.04*, *MiG 29 v1.02* és a *Hornet*: *Naval Strike Fighter v1.04*. Van a CO-n még egy, különben csak az USA-ban kapható video is. A film neve *Arts of the Kill*, valódi pilóta ötleteket adnak a légi manőverekhez és odaillo filmbetétek magyarázzák a trükköket.

- U.S. Navy Fighter az *Electronic Arts*-tól a *Chuck Yeager*-ek jól kitaposott útján halad. Feltehetően Karácsonykor lesz már. Mit is mondjak róla? A *DDOM*-tól kihalt agyúak is szemléljék meg, hátha még nekik is tetszeni fog. Aki repkedni szeret, az meg egyszerűen nem hagyhatja ki.
- Láttát már valaki léghajó szimulátort? Ha igaz valami ilyesmi jön ki *Zeppelin Giants of Sky* néven. Sajnos a gyártó cég per pillanat nem jut eszembe...

Stratégia

- A *Maxis* legújabb Sim játéka: *SimRainforest*. Egy dzsungelvárost Simulál egy tropikus szigeten. A környezetvédelem és a profit egyensúlyát kell megtartani. Az ökológia óra változatosabb tételőre a szigeten sokféle állat-mas teremtmény is van... Erre azért még várnotok kell egy picit: 95 első negyedévére várjuk.
- Köt *BlueByte* hír: Lesz *Battle Isle Windows*-ra. Hogy minek? Azt nem tudom... 1995 elején lesz új játéka: *Shadow of the Empire*. Ezt — úgy tűnik — má' nem *Battle Isle* xxxx néven hozzák ki. Pedig "ugyanaz" csak még tovább tekerve.
- Láttát valaki az 1492 c. filmet? Netán tetszett a kísézőzóné? Aki ezt várja számítógépre írva, az csalódni fog, mert *Sid Meier* legújabb játéka, a *COLONIZATION* hasonló eseményekről szól ugyan, de más köze nincs hozzá. Aki azonban a *CIVILIZATION*-t imádta, az nem fog csalódni, mivel ez ahhoz nagyon hasonló. A sztori egyszerű: adott egy "Újvilág" amit négy európai nemzet óhajtan elfoglalni. Ezek egyikét játszuk mi. A game sokban hasonlít a *Civ*-re, de jobb a grafika, meg a zene — sajnos nem *Vangelis* — és ha lehet még bonyolultabb egy picit. Egy kis *Settlers* előtanulmányok sem ártanak... Természetesen előbb-utóbb lesz róla leírás is.
- A *Microprose* nagyon nyomul a játéka továbbfejlesztésével. A *Civilization 2*, helyett lett ugya *Colonization*, *Railroad Tycoon 2*, helyett meg lesz *Transport Tycoon*. Itt is árak és személyek mozgata és a meggazdagodás célja. Csak most már földön, vízen és levegőben. Ja, több játékos üzemmód is van...
- Kedvenc *Bullfrog*-unk nyomul tovább. Összinte sajnálatomra nem *Populous 3* és nem is *Powermonger 2* hanem "csak" a *Syndicate 2*...
- Milyen lehet egy ork ólote? Bányászat, vadászat és azoknak mindig útban lévő puha humanoid lények gyilkolása... Hát valami ilyesmi lesz a *Warcraft*.
- A szekció végén essék szó a legjobbról: az OS/2 alá írt *Galactic Civilization*-ről. Természetesen döbbenetesen jó. Például külön készlet van a grafikából azoknak akik *truecolor*-ban játszanak. Maga a játék má' sokkal nehezséget nem okozhat gyakorlott *Civilization*-okba meg hasonlókba beérülteknek.
- Most jelent meg 3 új scenario a *Sim City 2000*-hez. *NAFA* kollega már rá is zúdult, úgyhogy erről legközelebb...

Arcade, akció

- A *DDD* mindent elsőpró sikere után az AOA&O gyártó — akiknek má' van tapasztalata 30-s cuccok írásában — kezdtek először klónokat termelni. Aztán meg mindenki más is.
- Az első ilyen az *Origin*-től a *SYSTEM SHOCK* volt. A game-ben vannak ka-

land felek is. Sajnos pont az primitíven egyszerű kezelhetőség hiányzik belőle, ami a OOOM egyik nagy vonzereje. Azonban egy kicsit nagyon jó grafikájú érdekes hibrid oz, mindenkinek csak ajánlani tudom.

• A másik ilyen állat az SS/-től jön: **CYCLONES**. Kíváncsi leszek ennek a kezelésére is: a mozgás és a célzás irányítása külön van véve. A már szokásos linom scroll, csúcs zene és hasonló jellemzik ezt is.

- Aztán jövel a *Quarentine*... A pesti taxisgyilkosoknak mutogatnám: mi vár rájuk, ha legközelebb szembe jön egy taxilBUMMI
- *Heretic* — egy, a *DDOM* engine-re épülő játékl November elejére várható. Kb. ugyanaz mint a *ODOM* csak közepjeltek a a gépágyú helyére számszerűt. Ja, meg olyan bővítések, mint a fej mozgata...
- A *Lucasarts* is kihoz valami ilyesmit *Dark Forces* néven. Igen gyanús, hogy az lesz a legjobbi A *Csillagok háborúja* elősen *DDOM*-osítra. Az addigi grafikai teljesítményeket is felülmúlja.
- A *Mortal Kombat* bitmap grafikája után ugyanaz vektorban: **ONE MUST FALL**. Hát igen, valakinek el kell buknia (remélem nem nekem). Hát azt döntse el mindenki. Amit tudunk: sokkal jobb, mint a *Mortal*, kollemes tuningolható emberkékkel.
- A sok-sok mászárlás után kis békesség (?) **LODE RUNNER**. Ezt az ősi game-t képos volt a *Sierra* 4 lemezen (!) kiadni... A szokás lel-a-lótrán, le-a-lótrán game elég jó grafik-szal megáldva. Ha már úgyis vattél egy *Pentium*-t a *Nascar*-nak akkor ezt nagyon fogod élvezni... Van *Windows*-ra meg OOS-ra. (Meg minden másra...)
- A *Chaos Control* egy *Wing Commander* klón. Érdekessége, hogy egy Manhattan felszabadításán kívül egy számítógépbe kell belépünk, hogy deaktiváljunk egy halálos vírust.
- A jó öreg *Wing Commander* sem halt ki. Jön a 3!
- Egy meglepően szép lipper követ el az *Incoming Pinball Illusions* néven...
- És egy igen spaciális hír — ez is PC-ra szól: **Linux ODOM** A *Linux* nem DOS, hanem egy ingyenes 32 bites multiuser, multitask op.rendszer *Intel x86* chipekre. Mi sem természetesebb, hogy ezt *DDOM*-olásra pazarolja az ember. Csak az engina-l adták ki, a szokásos WAO lile-ke-t játsza le. Ha már ill tartunk, akkor van *Silicon Graphics Indigo*-ra is **OOOM**...

Amiga News

- Lassan elérte nagy nehezen az Amiga, hogy PC-s játékokat is átirjanak rá (HMI — ChX). A legfrissebb ilyen proggy a *Theme Park* a *Bullfrog*-tól. Ebben a proggyban egy VidámParkot kell managelnünk. Mindenre figyelni kell, de leginkább arra, hogy no logyjon el a pénzünk.
- Egy másik manager stílusú program a *Detroit*. Itt egy hatalmas autógyártó konzern vezérigazgatójának szerepébe élhetjük bele magunkat. Az autó formáján és színén keresztül a tesztek elkészítésén át a részvényekig mindennel foglalkoznunk kell. Ezt is a manager típusú játékok kedvelőinek ajánljuk. Ja, és mindkettő ven 500-asra és 1200-esre is.
- Jön a *PageStream 3.0*-as verziója, amivel kiadványokat szerkeszthetünk, mint például egyes számítógépes újságok (itt lenne az *Ingyenreklám* — CSIKÁ). Csak annyit lehet most még tudni róla, hogy akik a 2.2-es verziót használják, azok nagyon várják a 3.0-ást. Biztos azért, mert sokkal jobb lesz!!! A programot elsősorban Amiga 1200-as és 4000-es tulajoknak ajánljuk.

- Baharangozó:** Ebben a rovatban megjelenő programok általában a *Microsoft* által operációs rendszernek nevezett Windows-on futnak, így sok-sok MB és Mhz kell hozzájuk...
- Microsoft Cinemania '95.** Egy CD-n 130 zenerészlet, 1000 képkocka, 21 filmrészlet. Önéletrajza több, mint 4100 művészről. Összesen mintegy 20.000 filmről esik szó benne.
- Egy 3 CD-s gyűjtemény** *Mozart*, *Beethoven*, és *Schubert* örökbeeső műveit tartalmazza digitalizálva CD-n. A CD-ken nívós művészek előadásában hallhatók a művek. Sokféle információ is van rajtuk a művészekről. A 3 CD külön-külön is kapható.
- Az új Screensaver** gyűjtemény és generáló, a *Scenes 2.0* soha nem látott minőségű képernyőmentőket tud elővarázsolni. Amerikában a *Kodak* egyik leányvállalatával összeszövetkezve adják ki a programot, amely cég vállalja a Tisztelt Felhasználók lotóinak proli digitalizálását, nem olyan borsos áron. *Kodak Photo CD*, *JPEG*, és még ki tudja mi minden jelenhet meg képernyőnkön csak úgy pihenésnek...
- 6-10 óv közötti Tisztelt Felhasználóknak** születtek a *Mágikus Iskolabusz Felfedezi az Emberi Testet* és a *Mágikus Iskolabusz Felfedezi a Naprendszer* c. CD-k. Ezek különleges, interaktív eleményt kínálnak az unalmas magolás helyett.
- Szintén** **lialtalabb** **Tisztelt Felhasználóknak** ajánlható a *Microsoft* által kiadott *Mickey agár karneválja*. A kedvenc *Disney* figurák jallenek meg ebben.
- A kreatívabb** **Uraknak és Hölgyeknek**, szintén lialtalabb életkorban ajánlott a *Fine Artist* és a *Creative Writer*. Az elsőből a lastés, rajzolás művészetét, a másodikból az írás művészetét sajátíthatjuk el. Kíváncsi leszek, lesz-e a másodikból magyar verzió...

C64 NEWS

- E havi C64 újdonságainkról** szóló ismeretöknket a sok-sok shít közül kiemelkedő **MAGIC OF ENDORIA**-val kezdjük. Az **ULTIMA** és **DRAGONLANCE** sorozatokban edződött kalandoroknak igazi csemege az az 1994-es kalandjáték, amely minőségében nem marad le elődeitől, viszont a napjainkban megjelenő játékok közül messzemenőkig kiemelkedik. Hamarosan leírás is megy róla.
- No Limit**, azaz nincs határ, mondja a nóta. (technota) Ugyanezen a címen jelent meg a közelmúltban egy remek autóverseny, mely kivitelezésában leginkább a nagysikerű *Crazy Cars*-ra hasonlít, de míg az utóbbiban volt némi asólyunk legalább egy-két lutamgyőzelemre, ebben a határtalanul nehéz újdonságban közünk nem lesz — legalábbis eleinte — a pontszerzőkhöz. Amúgy határozottan nem rossz... Es, hogy ki adta elő? Nos, a crekerek jóvoltából lehet, hogy már sosem fogjuk megtudni.
- Dylan Dog — The Full Moon Nights**. Hajdanában danában az *Infomaster* kiadott most itt egy újabb epizód a számunkra előddig ismeretlen detektív kalandjaiból. Apró szépségihibája a dolagnak, hogy akció helyett most csak szöveges-grafikus kalanddal kell beérnünk. A képek viszont — lekte-lehár voltak ellenére is színvonalasak, a holdat vonyító farkas, azaz dog, egyenesen élményszámba megy. Kér, hogy csak elhalálozásunk esetén t/nik lei, tehát igen gyakran...
- Nem tudom**, mi motiválta *Sebastian Garbe*-t és a *Motiv 8*-at, hogy a *System* nevű látatolagatos program lotyítását is megcsinálják, de tény, hogy itt lekszik képernyőnkön a második rész, mely e

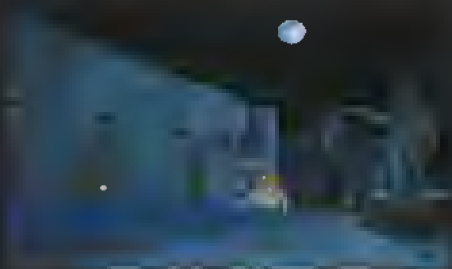
- Move the Stone** álnevet viseli. A leléptés és kivitelezés tökugyanolyan mint az előde, viszont újabb kéttucatnyi megoldandó feladattal lesz gazdagabb az aki beszorzi ome logikai gyöngyszemet.
- Ha alhisszük a Magic Disk** által **Puzzlemania**-nak nevezett soltware címet, akkor átverés áldozatává váhatunk. A puzzle jelentése milelénk ugyan is nem egészen egyezik meg a Tili-tolival. Máipedig a **Puzzlemania** ez utóbbi típus nem túl igényes inintája. Adva vagyoni egy 5 X 5-ös négyzet 24 számzótt téglácskával, aztán *Rubik Ernő* legyen a talpán, aki a megadott időlimiten belül visszaállítja a *Status Duo*-t. (Esetleg a *Led Zeppelin*-t)
- Wheel of Fortuna** azaz magyarul **Glücksrad** — niondja a *Marex* (holnap *Bodri*). Ez egy olyan angolnyelvű szóki-találó játék, mely ugyan igen neházesen és lassan játszható, viszont olyan hiha-tetlenül csúnya basic-alapú grafikát tar-talmaz, amilyen egy igazi gyűjtő készle-téből semmiképpen sem hiányozhat. El-rettető példaként hétköznapi játékosok-nak is bátran ajánlhatjuk.
- A CP Verlag** az **Addga**-ral a tili-tol játé-kok újabb válllaját tette közkincső. Ez-úttal csak tíz számzótt lapocskát kell egy sokkal nagyobb területen sorbaállíta-ni, viszont kellemetlen nehézséget okoz-hat, hogy nem csak a rendelkezésre álló idő, hanem a megtehető mozdulatok száma is korlátozás alá esik, így kergat-ve örületbe a gyanútlan felhasználót, aki épp csak egy kis könnyed játszadozásra vágyott. Az **Addga**-ral ez nem jött be...
- Lakoniek**, a világhírű software-labori most éppen a **Wizlad** című munkájával próbál minden vásárlót elkápráztatni. Hát, ha a lényerőt maximumra tekerjük készülőnkönk, és mellette még egy 1000W-os hlonygőzlámpát is működte-tünk, a káprázatból lehet valami... Magá-ért a játékeri egyébként 15 zloty-t sam érdemes adni, pedig e pénz nem árfolya-ma tudvalevőleg nem hasonlítható a svájci frankéhoz. Ennek az ügyességi akció-programnak a színvonala pedig a közepeshez, (azért ellér a többi shít kö-zött)
- Az Oracie 2.** — melyet az *Art Project Studio* prezentált részünkre — egy olyan 64 pályás és level-editorral ellátott logi-kaí játék, melynek lényega újlent a láda-tolagatos elvon alapul. Csakhogy, ebben a játékban nem az "egy bizonyos helyre való eljuttatás" a végcél, hanem a moz-dítható elemek olyastájt elrendezése, melyek mellől elmozdulva az alakzatok eltűnnek. Gondolom, nem kis lejtőrést okoz majd ennek az előbb elhangzótt mondatnak az értelmezése, ezért inkább ezt ajánlom, nézze meg mindenki maga a játékeri. Igérem, nem fog csalódni. (működiki)
- Egy morzsányi Windows** a 64 tulajoknak! A *RDM Software Trick*-je meglepő mó-don hasonlít az előbb említett PC-s stuff alatt lutó *Minesweeper*-re. Persze a ha-sonlóság mértéke relatív. Mondjuk annyira hasonlít, mint a PC a C64-re, de hát no feyünk már túl igényesek. Örül-jünk annak, hogy egyáltalán még megjo-lenik valami a jó öregre. S ha ilyen gyöngyszemekkel is gazdagodhatunk, az mái csak ajándék... Elvezzük ki, míg lehet (Aááhhh — Xinó!)
- Ritka** szép darabot sikerült levedáznunk az alacsonyán szállódó stratégiai-akció típusú játékok közül. Gondolom sokunk kedvence volt egykor a *North & South* című anyag. Nos, a *Double Density* a *Shogun*-nel valami hasonlóval próbálko-zott. Azaz, a lő hangszly itt is a stratégi-ai megfontolásokon van, de helyenként magunk is aktívan bekapcsolódhatunk a csatamezőn zajló párviadalokba. Az idei kínálathoz képest kilejezotlen színvona-las a játék, bár nem nagy meglepetés,, hiszen a *Double Density* mindig is igye-kozott e többi studiő lőlé nőni. Megint sikerült...

- ...Áá... Régi ismerőseünk, All Yngvie** kö-szönti a CoV olvasót. Tudjátok, ő a shoot 'em up stílus koionázatlan királya. Ha a minőségben nem is, de illetesség-ben, és a mennyiségi termelés mutatói alapján fellétlenül. Egyik új munkája, az *Arhena* th *Amazon* címet viseli. Már ebből is kiderül, hogy a változatosság kedvéért nem tankkal, nem helikopterrel, de még csak nem is egy himnemő szu-perheroval kell teljesitenünk a küldatéseket, hanem egy szó szerint bombázó bébivel. Hm... A változatosság gyönyör-ködöt (Aááhhh — Xinó!)
- Végre a CP Verlag** is egy használható játék. A *Nova 2*, melynek első verzióját még sosem láttuk, kifejezetten jó széra-kozást biztost a fejtőrgató hangulatban leledző "júzernek". Képzöljünk el egy shk területet, amelyen néhány (szintről-szint-re egyre több) barrikád, akadály van el-helyazve Egy lézerágyúból alindul a lény-sugár. Ezt célpont eléréséhez mindenféle trükkökkel azaz tükrökkel és prizmákkal terelhetjük a megfelelő irányba. Mivel vagy tucatnyi eszköz közül válogatha-tunk, elképzelhető, hogy a magasabb szinteken micsoda agyicsaverás szüksé-ges a megoldáshoz.
- Már-már régi ismerősként** üdvözölhetjük *Fred*-et, a *Cosmos Designe* által dizájnolt kétlábban járó szilvásgombócot. Most azonban nem a *Fred's Back* című sor-zat lőszereplőjeként köszön vissza a mo-nitor képernyőjéről, hanem egy nem túl eredeti, viszont szépen elkészített ügyességi játék színes lortagatából *Cosmox* címen. A gama logikája kisső a *Frogger*-ra emlékeztet, hiszen a lolyama-tosan növekvő vagy süllyedő tárgyakon ugrálva kell a lőtűnedező cuccsalbáht begyűjteni, viszont annál sokkal szebban kivitelazott. Valószínlő, hogy *Fred* lassan-ként *Dizzy* sorsára jut, és a nevével fém-jelezve sóznak a kladók mindenféle köze-pes anyagot a vásárló nyakába.
- Sokat ígérő címmel** jelentkezett a kisső lollengzős nevű *Champions Soft*. Anya-gukat *Pradator*nak keresztelték. Ez a ke-resztelés most sőtserűen is megfelelő, hiszen ez a fenevad egy kétszemélyes cák kereszties lövöldözős örületet takar. Hát, ha láttatok már ocsmányságot... Az ezeréves *Operation Wolf* kenterba veri (Aááhhh — Xinó!). Egyetlen erőssége az anyagnak, hogy rövid, így nem sok hely-et foglal a lemezen.
- Angol nyelvűdlizenik** **figyelem!** A *Masterware* nevű brigád hozta nekünk a *Quiz Show* című vetélkedőt, mely szinte egy az egyben megegyazik a *Végő István* féla *Mindent vagy semmit* c. TV-műsorral. Egyetlen különbség, hogy itt semmille előszakos bébi nem akarja rátkerőszakolni senkinek nem kellő, de duplaárú film-lomját.
- Lapzártá előtt** egy újabb *Alf Yngvie* akció görődött le a mester lutószalagjáról. Ez-úttal *Indiana Jones* a starring, most épp *Banana Jones*-nak álcázva. A Frigyladá-ban már remekül bevált karikás ostoró-val felszerelkozve próbálja agyonvonni a vesztőlő lövöldöző ellenséges alakulato-kat. A színvonal megszokott, a játszha-tóság szintén, e végrehajthatóság szinte kizárt. Tűrelmetlenek hamarabb is abba-hagyhatják...
- S végül egy szenzáció!!! Morph 64-en!** A komolyabb gépekkel rendelkezők mái is-merhetik — ha csak hallomásból is — ezt a ritka okos programot, mellyel többek között meglévő képeket lehet mindenféle effektekkel torzítani, húzni-vonni stb. Nem hiszem, hogy valeki is komolyan gondolto volna, hogy ezt 8 bites gépekre is le lehet kódolni. Nos, itt a bizonyíték... (nem ígértem, nagyfiú!). Igaz, a gép eddottságai miatt a számolás műveletek igencsak hosszadalmasak, de megéri kívánni. A torzított képek azután a későbbiekben a standard lormátumokban tetszés szerint felhasználhatóak, különösen lnyen-caknek ajánlott!!!

PC NEWS



Albion



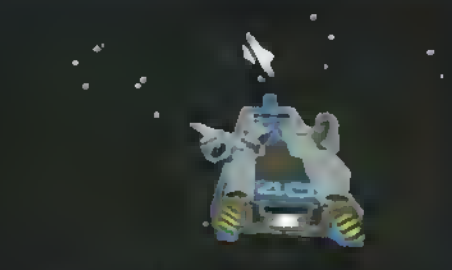
Alone in the Dark 3



Cyclones



Dark Sun 3



Wing Commander 3



Lode Runner



Menzoberranzan



Menzoberranzan



Nascar



One must Fall



One must Fall



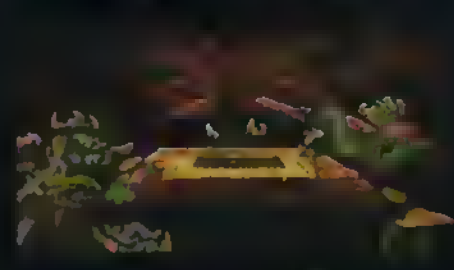
Syndicate 2



Giants of Sky



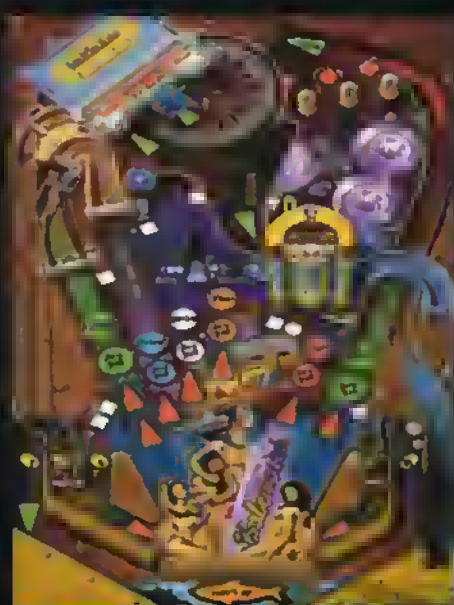
Transport Tycoon



Warcraft



Win.Battle Isle

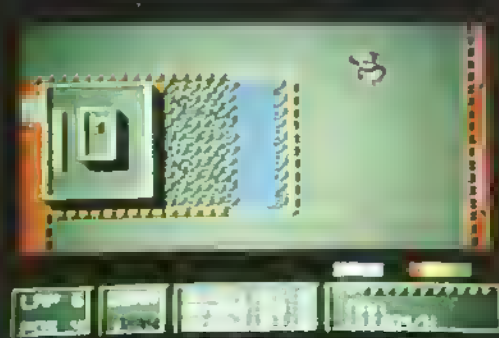


Pinball Illusions

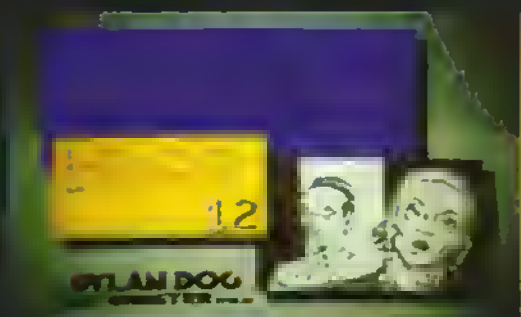
C64 NEWS



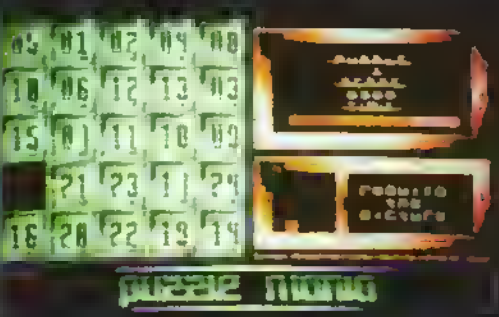
Magic of Endoria



No Limit



Dylan Dog



Puzzle Mania



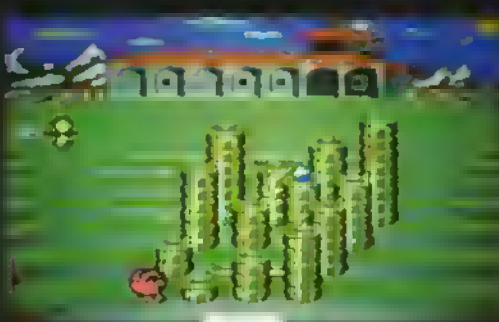
Trick



Shogun



Nova II



Cosmocs



Quick Show



Banana Jones

EMPIRE



© Gellő 1994-2000

Mit szólnátok egy kis asszociációs játékhoz? Mehet? Jó. Mi jut eszetekbe arról, hogy... **EMPIRE**? (Ez a zárójel a gondolkodási időt szimbolizálja.) Szóval? Május 24? Nem, nem, ez az *Empire Day*. Hogy ott lőték le King Kong-at? Az az *Empire State Building*. Visszavág? Az meg az *Empire Strikes Back*. Senki többel? Na jó, eláruljuk: ez egy cool kis stratégia a jó öreg 64-en. A sztori a szakásas sablon: Vegyszer fölt, hol nem volt, az O/N cián is lül (a kurtalarkú malacot ezért hagytam ki, mert *Mr. AIDS*face már megint másra gondolna), szóval a jó fiúk elkezdtek háborúzni a rossz fiúkkal. Mit ad az ég, a jó fiúk hadműveletet épp egy tehetségtelen, unintelligens paneser vezeti, és mint ilyen, tökéletes dany a 10telt Játékos számára a megszemélyesítésre. INem, nem, CoVboy, ez csak egy hülye szövecc volt és nem azt akartuk mandani, hogy a játékot csak tízfős, kövér emberekből álló társaság játszhatja...

Na, essünk neki... Akit a program betöltése, és a nehézségi fok beállítása másfél másodpercnél hosszabb gondolkodásra ingerelt, az inkább ne alvasson tovább! Szóval (és tettel) a játékot egy nagy pull-down menürendszerből irányítjuk. Ezt most jó elaposen ki fogjuk elemezni, csak hogy teljen a lap:

FILE (emi nem halfile és nem filemlla)

New Game: Új játék. Csak optimistáknak, akik azt hiszik, hogy a 64-en vannak még új játékok...

Load: Áz.

Save: Áz!

Save As: Áz!!! Na nézd má', ezek a *Turbo Pascal*-ból lopták a menüpontokat...

Exit: Ááá, ezzel most nem társztunk benneteket, tők egyértelműek a menüpontok, mondjuk kivéve a *Map Editor*-t, ez viszont (térképszerkesztés) dög unalmas, és fassú.

REPORTS (nem MTV Coca-Cola)

World Map: A világtérképet adja ki. Eleinte ez csak egy nagy sötétség, emi nem azt jelenti, hogy rossz a monitor, hanem azt, hogy csak azt mutatja meg, ahol már járt csapatunk (tisztá *Civilizáció*!).

Status: Ez egy helyzetjelentés a háború állásáról. A felső táblázatban:

Captured: Hány várost foglaltunk el eddig

Exist: Még hány szabad város létezik (összesen 50 város van)

Expld: A terep hány szövekkét fedeztük fel

Az első táblázat a sa(re)jgeinkről ad egy összefoglalást. A sorakban az egyes csapatfajták (majd később), az oszlopokban pedig:

Const: Eddig hány ilyen típusú sereget állítottunk fel

Soon: Mennyi időbe kerülne a következő felállítása (Ez provokáció — Xlnó)

Combat: Mennyi harcképes egységünk van

Destroy, Lost: Hány csapatunk semmisült meg, illetve tűnt el. A kettő között ez a különbség, hogy aki destroyed, azt előtte az ellenség, aki meg lost, az vagy lazuhant (ha repülő), vagy kilőtték alóla a hajót, és megfulladt (ha gyalogos).

Well, ha már itt tartunk, lássuk milyen típusú egységek vannak:

Army továbbiakban *Adry*: Gyalogos hadsereg. Töltelékemberkék, de nagy számban (mármiint nem az ön nagy számban) szép pusztítási tudnak csinalni. Kicsit lassúak, de majd visszük őket *Transport*-tel.

Fighter: Repülőgépek. Jó gyarsak, és bombáznak is rendesen, tehát felfodításra és a gaz ellent kaszálni is jók. Nem tudnak viszont várost alflaglálni (brra *Adry* kell), és megvan az a kedves tulajdonságuk, hogy néha lezuhannek.

Destroyer: Elég gyenge, de gyors hadihajók, így ők válhadják a vízi leldarító és... khm, szóval gyalogáldozat szerapót.

Transport: Szállítóhajók. 6 *Adry*-t tud elvinni egy, de jó sok kell belőlük, hogy az ütőerőt gyorsan a frontra tudjuk összpontosítani.

Submarine: Tengerallattjárók. Sárgák, és a tenger alatt járnak, fő feladatuk a *Transport*-ok védelme és az ellenség *Transport*-jeinek zargatása.

Cruiser: Hadihajók. Nem sárgák, nem járnak tenger alatt, de egyébként ugyanazt csinálják, mint a *Submarine*-ek.

Carrier: Repülőgép-enehejók. Nem áruljuk el, mit csinálnak.

Battleship: Csatahajók. Lassan készülnek, de iszonyúúúúú táposak! Ilyenek fagják majd a rossz fiúk flottáját a tenger fenekére küldeni.

Na, ezzel a *Status* mánüpont végére értünk. Következik az:

Info: A városainkról kérhetünk infót, és beállíthatjuk, hogy ott milyen típusú egységet gyártsanak legységben a

késégl). A Turns Cost oszlop mutatja, hogy mennyi időbe kerül az adott sereg legyártása, az *Under Const* pedig, hogy hány ilyen gyártunk éppen a többi városunkban. Hajókat csak tengerparti városokban gyárthatunk. Minél többat gyártottunk egy városban egyféle seregéből, annál jobban belejónnak a helyiek e dolgaiba, így egyre kevesebb időbe kerül a köveikező előállítás. Tehát ha mondjuk egy városban csak gyalogosokat gyártunk, akkor az eredetileg 6 körbe kerülő *Adry*-ből 150 kör után már körönként képesek kettőt gyártani.

Ship Report: Ez egy vízi helyzetjelentés. Minden hajónkról megmondja:

A számát: Nem túl érdekes, mert hajlamos akár e harmadik *Destroyer*-ünket is 57. *Romboló*-ezrednek elkerasztelni...

A típusát: *Destroyer*, *Transport*, *Submarine* stb.

A helyzetét: Itt néha bejátszik a Bermuda-háromszög-effektus, és a megadott koordinátákon se hltre, se hamva a hajónknak.

A közérzetét: Ha ez pl. 3/2, az azt jelenti, hogy a játékos 3 pafont visel el, de kettőt már kapott, így e következőt már 3/3-as fesz, és lebukik. Izé... elsüllyed.



Sat Praduction: A város termelését lehet megváltatni.

Production Map: A térképre rajzolja ki, hogy hol mit gyártnak. Kicsit kényelmesebb, mint mindenholnan info-t kérni.

ORDERS (a csapatoknak adható parancsok)

Go Home: ...menj heze (Ez valahonnan ismerős)! A csapat abba a városba fog igyekezni, ahol annak idején gyártották. Érdekes öngyilkossági kísérletnek lehetünk szemtanúi, ha legyártunk egy *Adry*-t, felültetjük egy *Transport*-ra, átvisszük a tengeren, kirakjuk, majd azt mondjuk neki: *Go Home...* (vagy *By-by Adria*, vagy inkább *Adryja* — CoVboy)

Go Direction: Megadunk egy irányt, és a sereg orre fog masírozni, amíg csak le nem megy a térékről.

Go Random: Hasznos parancs, a csapat részlegesét szimulál, és össze-vissza csámborog.

Move to: Egy konkrét helyet jelölünk ki célpontul, és az egység adamegy. Persze annyi esze nincs, hogy egyenesen manjen, ez néha roppant idegesítő tud lenni.

Patrol to: A sereg a két megadott végpont között mászkál ide-oda. Csak akkor van értelme, ha voltunk olyan pancserok, hogy az ellenséget támadni hagyjuk.

Escort Ship: Egy vízi egységet egy hasonló védelmére rendelhetünk.

Sentry: A csapat beássa magát, és csak akkor aktivizálódik, ha ellenség bukkan fel a közelben. A beásás képletesen értendő, ugyanis hajó és repülő is tud ilyen.

Clear Orders: Az eddig érvényben levő parancs törlése.

Load Ship: Az emberkék (vagy repülő) felszállnak a szállítóhajóra (vagy anyahajóra). Ha kevesebb, mint 6 emberkét akarunk feltenni a hajóra, akkor adjuk ki a *Load Ship* parancsat, pakoljuk fel az emberkéket, azután *Clear Order*-rel töröl-

...jáka a parancsot. Ja, ha nem lett volna világos: emberke = *Adry*, khm!?!).

- **Unload Ship:** Ugyanez történt. Nam, nem a hajó száll be az emberkébe, hanem az emberke száll ki a hajóból. Azt ugye mondanunk se kell, hogy az utóbbi két menüpont használatának főleg a tenger kelles közepén van sok haszna...
- **Skip Move:** Lépés átugrása. Megeshet, hogy még a körben akarunk egy csapattal mozogni, de csak a többi sereg után.

Ezek lettek volna a parancsok. Ennek ellenére újabb parancsok jönnek, csak már egy másik menüpont alatt:

CDMMANDS (ide tartozik pl a **COMMAND.COM**)

- **Move Mode:** Ez az alapállapot. A seregek csinálják, amit mondtunk nekik, aztán a következő körben újra érdeklődnek a szándékaink felől.
- **Survey Mode:** Ha ezt kiadjuk egy csapatra, új parancsokat adhatunk ki neki.
- **Group Survey:** A kijelölt területen mindeki átmegy **Survey Mode**-ba.
- **Wait:** A csapat egy körig nem csinál semmit.
- **Flight Path:** (747 nélkül) Repülési útvonal megadása. Kicsit bonyolult lesz elmagyarázni, azért megpróbáljuk. Szóval: megadjuk egy útvonalat mondjuk egy város és a tenger közepén horgonyzó anyahajó között. Ezentúl ha egy repülőnek valahogy a városba keveredik, automatikusan az anyahajó felé folytatja az útját. Így lehet gyorsan és hatékonyan a frontra zavarni a repülőinket. Útvonalat törölni úgy tudunk, hogy azonos kezdőponttal egy másikat jelölünk ki és tők jól meg lehet hűlyíteni a pilótáinkat egy körkörös útvonallal...).
- **Activate:** Ööö... Ld. **MISC/Commanders**
- **Center Screen, Center cursor:** Az ezek rendkívül bonyolult dolgok, majd egy külön számban fogjuk őket részletesen kielemezni.

MISC (Floppy MISC, vagy Hard MISC?)

Sound on/off: Jó lesz az off-ban...

- **Display:** A **Battle Delay** a csaták időtartamát állítja, a **Message Delay** pedig az üzenetek **MVTHI**-indexét (**Monitoron Való Tartózkodás Relatív Időtartama** — ugye tetszik, hogy ilyen tudományosan fogalmazunk?). Jobb nem piszkálni őket, mert ha túl lassú, akkor kihullik a ha-

junk, mire megnyerjük a háborút, ha meg túl gyors, akkor esetleg nem vesszük észre, hogy hirtelen felaprították a fél hadseregünk.

Commanders: Ld. **COMMANDS/Activate**

MAP EDITOR (röviden a szerkesztőről)

- **File:** Ugyanez, mint a játékban, csak itt a megszerkesztett térképre vonatkozik.
- **Pieces:**
 - **Put Sea:** 1 db tenger lerakása
 - **Put Land:** 1 db földdarab lerakása
 - **Put City:** Város lerakása
 - **All Saa:** Az egész mező kitöltődik tengerrel
 - **All land:** Az egész mező kitöltődik földdel
- **Growth:**
 - **Grow Land Mass:** A segédkurzor körül véletlenszerűen föld kezd kialakulni a tűzgomb megnyomásán
 - **Grow Sea Mass:** Ugyanez, mint az előző, csak a tengerrel
 - **Blotch Land:** Egy ideig történik a föld kialakulása
 - **Blotch Sea:** Ugyanez, mint az előző, csak tengerrel
 - **Build World:** A program tervez egy világot
- **Other:**
 - **Validate Cities:** Ellenőrzi, hogy mind-egyik városból el lehet-e jutni mind-egyikbe
 - **Enter screen:** Az addig megtervezett világot képre hozza
 - **World view:** A világ térképe.

Now, most már mindent tudunk, itt az ideje, hogy kezdődjék a HÁBORÚ! (Hóhóhó... War is cool!)

Kazdóban vala egy, azaz egy darab városunk. Gyártsunk le néhány *Adry*-t, és hódítsuk meg velük a környéket. Ha már van 4-5 városunk, átállhatunk a nagyszabású háborús taktikára: egy város állandóan *Adry*-t gyárt, egy repülőt, egy *Transport*-ot, a többi meg azt, amit akar. Repülőkkel és *Destroyer*-ekkel fedezzük fel a világot. A gyalogosokkal és a többi repülővel foglaljuk tovább városokat, a maradék *Adry*-t meg fagyasszuk le (értsd: tegyük be őket *Transport*-okba, és adjunk nekik *Sentry*-t (ez aztán a hidegháború)). Időközben gyártsunk néhány *Cruiser*-t, és he lehet, *Battleship*-eket is. Úgy 40-50 kör múlva valahol biztos beleakadunk az ellenségbe. Néhány repülőt és *Destroyer*-t leáll-dozva derítsük fel az ellenfél által meghódi-

tott területeket (ellenkező esetben megtörténhet, hogy a nagy felderítatlan sötétség-ből kijön néhány ellenséges hadsereg (mint Kukás a *Oarkness*-ből — AKOS), és bepofátlankodik a hátsorágunkba. Ha megvan a gaz ellen, szadjuk össze az összes hajónkat (remélhetőleg már van pár *Battleship*-ünk), és söpörjük el az ellenfél flottáját. Ha megvan a tengeri uralom, elindulhat az inváziós sereg (a sok "lelgyasztott" *Adry*) *Carrier*-re repülő támogatással (ha nincs *Carrier*-ünk, a repülőknak adjunk *Flight Path*-okat!). Míg a nagy armada odaér a frontra, a maradék flottánkkal ritkítsuk meg az ellenfél part mentén bókászó csapatait. Ha partraszálltunk, igyekezzünk sok ellenséges várost elfoglalni! Ez dupla nyereség: az ellenfélnek annyiaval kevesebb serege lesz, amennyit ott termelne, nekünk meg annyiaval több, amennyit ott termelünk. Innentől a győzelem már csak idő kérdése. Ja, akkor nyerünk, ha az összes ellenséges sereget lepuoltuk.

Megeshet, hogy a program egy olyan pályával kedveskedik, amin egy kikötő nélküli szigeten dakkolunk, llyenkor legjobb, ha resatellünk (nincs kikötő —> nem tudunk hajót gyártani —> nem tudunk terjeszködni —> lolytassuk...?). Ennél is kellemetlenebb, ha az ellenség kezű hasonló helyzetbe. Mivel ő nem tud resatellni, álmegy abszolút defenzívbe, azaz a területének minden négyzetcentiméterét feltölti *Adry*-kkel, aztán amber legyen a talpán, aki egy ilyen szigetet elfoglal...

Na, most már csak az értékelés maradt hátra. A játék néha roppant izgalmas tud lenni (főleg keményebb nehézségi fokozatokon): **EMPIRE IS COOL!** Néha viszont nagyon unalmas (ha van száz csapatunk, mind a száznak külön kell parancsot adnunk...! **EMPIRE SUCKS!** Mindenestre játéknak jobb, mint néhány "vadonatűjesztásztikus" 15 megás lövöldözős hűlyeségi. Egy *greatings Bánhegyi Gábornak*, tőle származik a szerkesztő leírása.

Utóirat: Azok megnyugtatóására, akik a duplaszámban lévő *CoV*boy's *Quest*-igéretesen nagyon felvillanyozódtak volna, ezúton közöljük, hogy a *CoV*-project sajnos kúba esett. Nem mintha nem lett volna elég hülye ötlet, hanem a coder bácsi mondta ba az unalmast.

• **HANCU & Ákos, a tápos**

WARLORDS II.

A játékok az SSG kézilátte '93 májusában, de a magyar PC nyelűk csak hónapokkal később kerültek rá magukra. Aki ismeri a *Warlords* I-et! —> leírás a '93/94-es Évkönyvben, annak nem kell magyarázni, hogy milyen cool ez a játék. A gama VGA-s, és nem árt, ha van egy S8 a közelben. Ha betöltődött, akkor egy 7. szintű Human Fighter fogad minket, 11 négy opció körül válasszhatunk:

- **New Scenario:** Pályaválasztás.
- **Load Game:** A lá ad egy játékot.
- **Random Map:** RND térkép kidolgozása.
- **Begin:** Let the WAR begin!

A következő screenen újabb menük válnak.

- **Három nehézségi fokozat:** Beginner/Intermediate/Advanced
- **Edi Options:** Itt a játék nehézségét lehet állítani egyenként.
- **Neutral Cities:** Average/Strong/Active
- **Quests:** Küldetések (Láti később)
- **View Enemies:** Lássuk a az ellenfél csapatait.
- **Diplomacy:** Mi lehet?
- **Hidden Map:** Csak azt látjuk, amit felfedeztünk a térképen.
- **View Production:** Az ellenfél városában nem tudjuk, hogy mi lehet termelni.
- **Military Advisor:** Gatto in Army
- **Quick Start:** Nincsenek neutral városok.
- **Random turns:** Körökből váltózik a játékosok sorrendje.

Mind a nyolc karsikernél be lehet állítani, hogy a gép, vagy mi vezessék őket. Ha egy karakter képernyőre cserélünk, akkor megváltíthatjuk a nevet. A **Random Characters** pontot kiválasztva a gép karaktereknek jellemző tulajdonságok és háttérnyelvé. Az *in the Greatest* az mindenkinél ajánlom, ezzel élvezni csak játszani.

Legsöt egy számlék jelzi a nehézségi szintet. Ha minden kész, akkor begin.

Végre a játékok is megszervezték. Bal oldalon a városok számát látjuk, mellett a pénzünk, az három részű: 80 az éppen aktuális, egy körben mennyi keressük, egy körben mennyi a kiadás. A játékok és a térképek néhét elvesztése, ezért az ikonoktól lennek.

Felső sor:

Két lábat formázó ikon: Az első részben az volt a legnagyobb probléma, hogy ha több száz egységünk volt, lehetetlen volt megjegyezni, ki hova tart. Ezt tökéletesen megoldották, ugyanis ki lehet jelölni a térkép másik felét is célpontnak, az egység megjegyzi, hogy hova tart. Lejöpni a mozgáspontjait egy körben nem kell, csak elég megnevezni az 1. ent.

Jobbra nyit: Következő

Falkéltől: Ez az egység nem lép többet ebben a turn-ban.

Zászló: Személyesen kívánunk kijelölni valamilyen egységet.

Középső sor:

1. Ikon: Ha hosszabb mozgást jelölünk ki, megmutatja a célpontot.

2. Ikon: Info

3. Ikon: Törli az egység útvonalát.

Alsó sor:

Itt négy ikon lehet, de mi jelöljük ki, hogy mi legyen az 1. első pull-down menükill Game/Shortcuts).

Put Down menük:

GAME

Settings: Ha jön egy haver, itt lehet neki csapatot adni.

Shortcuts: Lásd lent

New/Load/Save Game: egyáltalán

Load/Save Map: Ez is.

Quit: Kivá.

ORDERS

Flight Order: A csapatok prioritási sorrendjét lehet beállítani.

Move Alt: Minden egység a megadott útvonalon mozog.

Disband: Feloszlat egy csapatot.

Resign: A gama lezárása.

REPORT

Statisztikák a játék állásáról.

Army: Hadsereg név. City: Városok. Gold: Arany. Production: Gyártás/Csapatok. Wining: Nyertesesély.

Diplomacy: Diplomácia.

Quest: Na, ez egy olyan dolog, hogy ha betér egy his egy templomba, ott adhatnak neki egy küldetést. Egy vár lerombolása, ellenfél csapatainak kinyírása, stb.). Ha ezt véghezviszi, akkor megjutalmazták, általában egy város tárgyal. Ennek az állapötát mutatja az a menüpont.

HERD

Inspect: Vizsgálódás. Ha meghal egy his, és voltak tárgyal, akkor egy zász jelenik meg, ebben lesznek a tárgyal. Gyorsan megnézünk oda, és inspect.

Plant Flag: Le lehet tenni a varázstárgyait.

Level: Kisekik szintjei láthatók.

Search: A városokban és a templomokban használhatjuk.

VIEW

Army Bonus: A csapatok bonusai.

Items: A játékban található tárgyak bonusai.

Ezútdo a városok menüi következnek.

Reins: A zász Reint megmutatja, az azt is, hogy melyek vannak kifosztva.

Stats: A csapatokról részletes info

HISTORY: Ua, mint a **REPORT**, csak táblázatban.

Turn: A kör befejezése.

Ennyi lenne a **WARLORDS II.** Aki mindezt elkészítette *Szilgyi Dávid* 100% alapján. • *Evil Csika*

PHANTASIE III.

© Gellő 1994.



Old, but good! Volamikor B7-ben született a game az *SSI*-nél. Ehhez képest (már hogy az *SSI*-nél született) elég jó játék, ha nem számít senki sem holmi *Underworld*-típusú megajátókra (de a *Pooh*-hoz sem nagyon szabad hasonlítani!). Ez nem teljes leírás lesz, csak közelési útmutató, meg segítség a kezdéshez, ugyanis nagyon nehezen sikerült belelőlni, mert az elején az Istennek sem tudtuk, hogy voltaképpen mi a játék célja. Most már vannak sejtéseink... Na, először töltsük be a gómet. Ha valakinek nincs más dolga, az aludjon egyet a töltőgép alatt, mert rohadt sokáig tart (ki), 1 Bark at the moon-nyi ideig (koncert-változat!), bár lehet, hogy nem jó mérce a PC vinyójo mellől visszaülni az 1541-eshez. Először is ki kell választanunk, melyik városból induljon a játék. Ha az megvan, oléink táru a városi menü:

- **(G)UILD:** Kiképzőhely. Lehetőségek:
 - **'L':** A lemezen lévő karakterek listája
 - **'P':** Karakter törlése (nem lemezzől)
 - **'N':** Új karakter létrehozása (karakter, RPG-lanoknak: PC (nem az a PC és nem az az RPG)) létrehozása
 - **'R':** Karakter átnovozása
 - **'A':** Karakter behozása a listáról (ha nem ebben a városban tartózkodik, a gép megkérdi, várunk-e két hónapot, míg ideér, de mi nem láttuk semmi jelentőségét a várakozásnak)
 - **'E':** Exit
 - **'S':** Új varázslot tanulása (nem ingyen)
 - **'T':** Szintlépés lez se a két szép szómunként
 - **'D':** Karakter kirugása a csapatból

Új karakter készítésekor először opy fojt ki választanunk. Ez a szokásos ember, gnóm, félszerzet, elf, törp mellett lehet véletlenszerű is. Ilyenkor vagy az előbbi ötből lehet választani, vagy egészen egzotikus fajok jönnek elő: troll, gnoll, pixie, minotaur stb. Ezek általában elég spóci figurák, de mindegyiknek van néhány hátránya: csak tolvaj vagy harcos lehet (annak viszont nagyon jó), néhány képzettségüket nem tudják fejleszteni, és kicsit drágábban lópnak szintet a többiekénél. Előnyük viszont, hogy strapabí-

róbbok, és néhány képzettségük induláskor elég magas. Tudjuk ajánlani a troll harcost és a pixie tolvajt a csapatban (utóbbi kezdetben gyengécske, de gyorsan fejlődik, jól lő, és mivel repülni is tud, csatában a hátul álló ellenfeleket is meg tudja sorozni). Mindenképpen kell legalább egy dwarf a csapatból! Ha megvan a faj és a koszt, megjelennek a tulajdonságok és az eredeti logókozás. Túl bna egyedekot, valamint PEASANT származásúakat ne tartsunk meg, ha lehet, mert a porasztnak elég kevés (O) eranya lesz induláskor, és az olején minden lillér számít...



Ha összeszedtünk egy kis XP-t, fejleszthetjük a karaktereket, ilyenkor nőnek a HP és a magic pontok, mi pedig növelhetjük három képzettség szintjét. A képzettségek:

- **ATTACK:** Na, ez vajon mi lehet...
- **PARRY:** Védekezés
- **FIND ITEM:** Csata után milyen eséllyel talál valamit
- **SPDT TRAP:** Csapdafigyelés. Jó, ha legolább egy fickónak (pl tolvaj) magas
- **DISARM TRAP:** Csapda holtástonlítása. A tolvajnak legyen magas.
- **LISTEN:** Hallgatóság. Ha magas, a karakter szól, ha az ojtó mögött ellenfelek vannak, így lerobbant csapattal elkerülhetjük a harcot.
- **FIRE BDW:** Milyen jól lő a fickó
- **PICK LOCK:** Ajtó nyitása. A tolvajnak (bár inkább már polihisztnok neveznénk) jó, ha magas.
- **SWIM:** Úszás. Fejlesszük ezt is egy kicsit, mert kellemetlen, ha titánjaink vízbeuladnak átkeléskor.

Fejlesztésnél két oszlopban vannak az értékek ilyen volt —> ilyen lesz stílusban. Ha a jobboldalon az érték 1 vagy ugyanakkora, mint a másikon, akkor ne pazaroljuk erre a lehetőségeket.

Khmmm.... Szóval a városi monünel tartotunk. Továbbiak:

• (AIRMDRY:

- **'L':** Bolti lista előlrol
 - **'C':** A bolti lista továbblapozása
 - **'B':** Vásárlás
 - **'A':** Másik karakter behozása vásárolni
- A tárgyak mellett két oszlop jelentése: GP a cucc ára, PTS a tárgy ereje (hogy pontosabbak legyünk: foggyvernél ez a sebzés, páncélnál ez az AC/OC). Ha a pasinál több azonos feladatú tárgy van, automatikusan a legjobbat használja (kicsit kényelmesebb, mint állandóan REAOY-be tenni). Ja, harcok után nem érdemes felszedni minden cuccot abban a reményben, hogy "ez biztosan egy LONG SWORO +30 vs EVIL +300 FLAMETDNGUE lesz", mert a program megmondja, ha a fegyver pluszos. A tárgyak választéka viszonylag jó, de nincsenek karkötők, övek, meg ilyen marhoságok, és az fíhoz sem kell nyílvesztőt venni. A fegyvereken kívül vannak még HEAL POT x-ek: ezek gyógyító lötytyök, a szám az erősségükre utal, csak egyszer használhatóak, MAGIC PDT x-ek: magic pontokat nyomják fel, illetve SCROLLok is (ezeket még nem tudtuk használni, de van egy olyan érzésünk, hogy kulcsszerrepük lesz). Az egyéb tárgyak: topáz, onyx, festmény, szobor stb. érdekesen hangznak, de használni nem tudtuk őket, valószínűleg nincs szerepük a játékban.

Ho új csapatot indítunk, nom Ár felszerelni őket egy-két jobb cuccal (legalább valami jobbajta páncélt mindonkinek, meg a harcosoknak pár jobb fegyvert), mert a program által nyújtott kezdő "felszerelés" semmire sem elég.

- **(MYSTIC:** Helybeli jós, akinél ugyanígy inlnt nem kapunk, de megtudjuk a pontszámunkat és besorolásunkat.
- **(B)ANK:** Kezdéskor, valamint városba belépés után nincs nálunk készpénz, a kiképzőhelyen meg csekkot nem fogadnak el, szóval ldo is bo kell néha kukkantónunk.
- **'D':** Pénz berakása. Ez nem számólyenként megy! Minden fiékónál meg kell odni, mekkora részesedésé legyen a berakandó lóvból (1-3), és ezután a nálunk lévő összes pénz a bonkba megy.
- **'W':** Pénz kiszedése. Ez már személyre szóló. Itt oztárt vigyázzunk, ha 'RETURN'-t nyomunk, az összes pénzt kiveszi a hőllyéje. Fontos, hogy vigyázzunk a pénz ki/berakásával, mert 65535-nél átpörög a drágai

- **(INN:** Fogadó. A pasik életereje és magic pontja (továbbiakban MP) a maximumra ugrik. A halott viszont nem támad fol (ez is jó poán a játékban: a többi RESTS, azaz olszik, a hulla meg RESTS IN PEACE...), és a levágott testrészek sem nőnek ki.
- **(LEAVE TOWN:** Navojon...
- **(TRADE ITEMS:** Tárgyak csereberéje, illetve eladása.
- **(VIEW MEMBER:** Karakter lnlójo. A következőket tünteti lel: Szint, faj, koszt, állopot (lél/hal-e), kor (kis programhiba miatt 255-el kezd), HP, MP, arany, XP, pontszám, felszerelés (a zárójelben a tárgy ereje), ORIGIN (hol született), SOCIAL CLASS (eredeti foglalkozás), tulajdonságok, képzettségek, felhasználható varázslatok.
- **(DISTRIBUTE & SELL ITEMS:** Az összes tárgyat összerámojuk és újrafelosztjuk a nép között (mint Dennis Moore). A nevek mellett lévő számok a következőket jelentik: fegyver erőssége,

páncél ereje, pajzs ereje, lj ereje. Ha sok cucc van nálunk, inkább ezt használjuk, mint a **TRADE ITEMS**-t. Ha valamelyik cucc nincs nálunk, a '7'-tel aludhatunk.

• **(S)AVE GAME:** Nem a játékállást, hanem a karaktereket menti el. Ha új társulatot csinálunk, érdemes azonnal lementeni (lehetőleg csináljunk egy másolatot a **DUNGEON DISK**-ről, és azzal játszunk). Mentés előtt, ha pénz van nálunk, el kell osztani, ugyanúgy, mint a bankban.

• **(C)AST A SPELL:** Varázsolgathatunk egyet. A választék:

- **Heal 1-4:** Gyógyítás különböző erősségben.
- **Resurrect:** Halott feltámasztása, a pasi feltámad (minden tulajdonságvesztés nélkül) 1 HP-val.
- **Transport:** Gyors közlekedési lehetőség a városok között, csak a város nevével kell megadnunk.

Mozgás a terepen:

A kép jobb oldalán láthatjuk a pasikat. Fel van tüntetve a név (programhiba miatt a felső kettőnek nem), a szaknya, MP, HP. A test képe is fontos, a sérüléseket mutatja. Alapállapotban az egész pasas zöld színű (micsoda bűz lehet ott). Sérülés hatására ezek elszíneződnek: ha megsebződött, akkor sárga, ha eltört a testrészt, akkor piros, ha levágták, akkor meg nincs ott. Jó, ha gyógyítjuk a fickókat, mert pl. lábtöréssel nem igazán fickándoznak a csatában.

A terepen a kurzorgombokkal mozoghatunk. Egyéb funkciók:

- **(C)AST:** Választék:
 - **Heal 1-4**
 - **Resurrect**
 - **Monster Eval:** Megmutatja, milyen erősek az ellenfelek a környéken.

• **(T)IME LAG:** A játék sebességét állítjuk.

• **(U)SE POTION:** Gyógyító vagy MP-növelő lényeg használata. Meg kell adnunk, hogy ki használja, mit választ és ki issza meg.

• **(I)NSPECT MEMBER:** Csapat vizsgálata. A következőket láthatjuk: Kint töltött napok száma, szerzett arany mennyisége, az eddigi összesedett XP mennyisége, szerzett cuccok száma. Az '1'-'6' billentyűkkel pedig a karaktereket ellenőrizhetjük. Itt jegyeznünk meg, hogy ebben a játékban kissé fura a zsákmány- és XP-gyűjtés: a csatákban szerzett holmit nem lehet használni, és az XP sem elődik hozzá rögtön a többihez. Ahhoz, hogy használni tudjuk az ímént felszadott cuccot, vissza kell mennünk a legközelebbi városba, ahol a szerzett cuccokat a **DISTRIBUTE** opcióhoz hasonlóan fel kell osztani. Ugyanez történik az XP-val is: a banki módszerhez hasonlóan kell felosztani a tapasztalati pontokat. Ez nagyon hasznos, mert így az elhunyt karakterek is részesülnek a szerzett tapasztalatokból, és lehetőség van egy-egy karakter célirányos fejlesztésére (ez főleg a papoknál fontos, amíg meg nem tanulják a **RESURRECTION**-t) (Realitás...).

A terepen fogadók is vannak. Ide csak pénzért mehetünk be (csakket nem fogadnak el), csorbába a csapat felgyógyul, és az MP is maximumra töltődik. A harmadik típus, amivel találkozunk, a dungeon, erről később.

Harc:

Sétálgatva néha belebotlunk egy-két barát-ságtalan emberkébe (cifecskébe, trollcskéba stb.) is. A belebotlás módja többféle is lehet:

- Egyszerűen találkozunk, és egymásnak esünk.
- Meghalljuk őket. Lehet választani: futunk vagy bunyó.
- Meglepnék minket (surprised), ilyenkor övek az első kör.
- Almukban lepijük meg őket (Sleeping monsters, Laava?), ilyenkor nem kötelező támadni, de az esélyeink ilyenkor a legjobbak: az összes pasi alszik, mi po-

dig egy-két körig bűntellenül verhatjuk őket. A dologra jellemző, hogy egyszer két kör alatt levertünk így két **Cloud Giant**-et (szerezve egy rakás XP-t és **NAGYON JO** fegyvert), majd a következő lépésben találkoztunk egy másikkal, aki sajna ébren volt — még elmenekülni sem tudtunk, miután két kör alatt lenyomta az összes varázslónkat.

• Mi alszunk, ők meg támadnak. Ilyenkor két dolog történhet: vagy meghallja őket az ő, ekkor sima csata, vagy nem hallja meg őket az ő, az viszont már baj, ugyanis amíg a többiek fel nem ébrednek, neki kell tartania a frontot. Ne legyenek illúzióink: mindig a leggyengébb karakter örködik ilyenkor, a tagok pedig nyugodtan csicsikálnak annak ellenére, hogy az ellenfél lazán 10-20 pontos sebzéseket produkálva eltöri kezüket-lábukat. Persze azért ébrednek a fiúk, de nem árt siettetni őket az **AWAKEN** varázslattal.

Maga a csata körökre van osztva. A lehetőségek:

- **Fight:** Simán bunyózunk.
- **Threaten:** Fenyegetőzünk (az ujjunk ütemes mozgásával és sűrű "nanan" kiáltásokkal). A gyengébb ellenfelek, vagy esetleg a harcban logyongultak lelépnek. A szökött pasasok után nincs XP, de a tárgyaikat megkapjuk.
- **Greet:** Köszöntjük őket. Talán nem kell mondani, hogy pl. *zombik* vagy *dark dwarf*-ok az illet nem respektálják.
- **Bag Marcy:** Hősiessen kegyelmet kérünk. Nem biztos, hogy elfogadják, ráadásul a szerzett cuccainkat elveszít emlékező.
- **Flea:** Már-már féltetni bátorsággal megpróbálunk lelépni. Nem mindig sikerül, ilyenkor pedig egy körig az ellenfél a szó.

A csatában a karaktereknek a következő lehetőségeik vannak:

- **THRUST:** Odlés a karddal (a szótár szerint jelentheti még: csipős megjegyzés; vízszintes ínyomás).
- **ATTACK:** Sima támadás.
- **SLASH:** Vágás.
- **LUNGE:** Hirtelen szúrás.
- **AIM BLOW:** Célzott csapás.
- **CAST:** Varázsolgatás.
- **PARRY:** Védekezés.
- **BOW:** Nyilazás.
- **OTHER:** Egyéb dolgok:
 - **FORWARD:** Előrelépés
 - **MIDDLE:** Középrelépés
 - **BACK:** Bújóska hátul
 - **TIME LAG:** Sebesség
 - **REDO:** Vissza az előző menübe

Őszintén szólva nem tudjuk, mi a különbség a támadási módok között. Ami biztos: kezdő karakter nem használhatja mindet, csak a Thrustot, a Parry-t és a Bow-t. Ha a karakter tud repülni (*pixie*, *sprite*), akkor a thrust, slash, attack támadásnál támadhatja a hátsó sorokat is!

Az ellenfelek általában két sorban állnak. A hátulsókat íjál, varázslattal, és az előbbi módon lehet támadni. Ha illet használunk, a program érdeklődik, melyik sort támadjuk (rank?). Az ellenfelek nevei mellett vannak betűk is: ezek az állapotukat jelzik:

- **K:** Okay
- **S:** Sleeping
- **D:** Down
- **U:** Out

Na persze nem azért állnak ott a kolléga urak, hogy legyen mit kijelölni, hanem támadnak is rendszeren: a támadások hatása lehet sima HP vesztés, sérülés (injured), törés (broke) ill. levágás (remove). A testrészek sérüléseit kijelzi a gép. A sérülések jobban minél hamarabb gyógyítani (az erős **heal** újránöveszti a levágott testrészt is (az igen!)), mert pl. törött kézzel nemigen lehet nyilazni, törött lábbal mozgásképtelen a pasi (néhány extra faj nem. Pl. a *pixie* rapul, a betört lejtű krampusz

pedig egyből Outba kerül). A súlyosan sérült karaktert jó, ha hátravisszük, ilyenkor nemigen tud jól támadni (csak íjjal és mágikával), és kavesébb találatot kap.

Az ellenséges fajtákat nem fogjuk taglalni, elég sokféle van. A leggyengébbek a **BEE** (huhh, mekkora móló?!), **WILD CAT**, **WILD OOG**, **GREMLIN**, **KOBOLD** és hasonló fajták. Vigyázzunk (alcsony szinten) a **SMALL DRAGON**-okra. Elég kemény fiúk a **DARK OWARF**-ok, a varázslók és a különféle dög-holtak (**ZOMBIE**, **WRAITH**, **SKELETON** stb.) is. Az őrlásokkal vigyázzunk! A hegyi meg a völgyi óriás nem olyan kemény, de a **CLOUD GIANT** és a **STORM GIANT** rohadó erős fiúk egy level 10-es csapatnak is. Az olyan csöppiket, mint a **DRAGON** vagy **DRAGON KING**, nem is említjük.

Ha leverték a csapatot, megjelenik valami szöveg arról, hogy legyőztél harcoseink lelke megkezdte az útját az asztrális sík felé, és lépünk a 'RETURN'-re. Ne kapcsoljuk ki a gépet, mert olyan dolog jön, amit nemigen láttunk 64-es szeropjátékban: hőseink egy batár nagy démon alá kerülnek, aki elbírája az addigi cselekedeteiket. Ha a karakter egy lame figura volt, akkor megsemmisül, ha úgy-ahogy jó volt, álóhalott lesz, ha pedig cool gyerek, akkor simán fel lesz támasztva. Szóval ha agy jobb party-t szeretne, nem kell félni: feltámadunk! Ráadásul megmaradnak a holmijaink is, csak az utóljára szarazt cuccok és XP veszik el. Kicsit rosszabb a helyzet, ha álóhalott lesz a bácsi: azonkívül, hogy ronda és bűdös, megkapja a 20. szintet a szakmájában (ami varázslónál nem rossz, hiszen megszerezhetünk majdnem minden varázslatot), de HP-je, MP-je, képzettségei maradnak, fajeszteni meg kissé bajos, mert annyi XP kell neki, amennyi az egész játékban sincs.

Dungeonok:

Általában barlang formájúak, de pl. a **Pan-dragon** kicsit déle lévő vár alakú. Kissé igénytelen kialakításúak, de ha mondjuk **Champions of Krynn** stílusúak lennének, tuti, hogy nem lérne el a játék két oldalon. Szóval: belépéskor még meggondolhatjuk magunkat (**Will you take it?**), és 'Y'-t nyomva allóghatunk.

Felülnézetből látszik a pálya (az a kis zöldes pixel lent az mi vagyunk), de először semmi sem látszik. Előrehaladva egyre jobban látható lesz az egész. Ne felejtsünk el mindent végigjárni, új utakat találhatunk. Az ajtókon könnyen átjutunk, ha valakinek magas a pick lock értéke. A pirinyó képpontok az egyes szobákban fontosak: vagy kincset találunk ott, vagy fontos infokhoz, megbízásokhoz jutunk. Esetleg egy nagy fekete képernyőhöz — ilyenkor tenyerelünk a billentyűkre, előbb-utóbb visszajön a kép (valószínűleg a törés hibája, esetleg valamelyik ügyes gyermek nyúlt bele — emiatt fontos infoktól eshetünk el játék közben). Találkozhatunk csapdákkal is. Ha ezeket nem vesszük észre, lesz néhány hallos áldozat. Ha észrevettük, lehetőség van az eltávolítására. Lehetőleg olyanul piszkáltassuk, aki ért hozzá, ha még nincs ilyen, hagyjuk a fenébe! Ha a dungeont al-hagyjuk, kimenthetjük az eddig bejárt területek térképét is.

Varázslatok:

Hmmmin. Hát itt gondban vagyunk. Van a játékból vagy huszonnegyenhány különféle varázslat, de a hatásokra nagyrészt nem sikerült rájónnunk. Lehet, hogy itt is az örökös **SS!** probléma volt a gond: 50 varázslatból kb. 2 az, ami jól használható. A fontosabbak:

- **Arrow Flame:** Támadás egy ellenfél ellen. Nem túl erős, és csak az első sor ellen használható (bár mi csak a 2 szintű változatot szereztek meg).
- **Fireflash:** Hasonló, de ez már mehet bármelyik ellenfél ellen. A 4-es szintű változat már néha 100 körül is sobez!
- **Sleep:** Gyengébb ellenfelek ellen hatékony. A következő körtől kezdve elaltat pár pasit (nem támad, nem védekezik, de le kell varni, mielőtt újra felkel).

- Sarah (éltelenül): Micsoda érmetlen halál!...
 - Alan (haldoklik): Ez is lopott... A brontászaustralizmus, Monty Python Repülő Cirkus... Imaghál!
 - Gengszterek: Izé... akkor mi nem is zavarunk tovább... (elszaladnak)
 - Sarah: En meg nyaradjak itt egyedül egy hullával? HÉ, hiúk várjatok meg...!
- < FUGGONY >



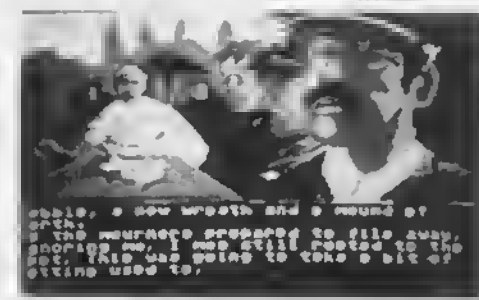
Hát valahogy így kezdődött *Alan Chance* kalandjainak története, melyben az lesz a feladatunk, hogy kísértetként a világba visszatérve három órázaka alatt vágjuk szitro a kábszáres bandát, és szabadítsuk ki *Sarah*-t a fogságból. Ez persze némi nehézségekre fog ütközni, mert például milyen hülyén néz is az ki, mikor egy szellem rendőrigazolványt lóbálva azt oйдibálja a szerencsétlen áldozatoknak, hogy "Jogukban áll hallgatni, de bármit mondanak, az folhasználható maguk ellen..." Még egy kis problémánk akadt a játékkal: az összes "témába vágó" ilim IGhost, Szellemirtók I-I, Poltergeist, stb.) és könyv Imindenféle Béstárhimok, CoVboy Világ, stb) áttanulmányozása után sem akadtunk még hasonló élőholt nyomára se, mint ez a *Scapeghost*... Sebaj, lássuk a gamiát!

ELSŐ RÉSZ: NOVEMBER GRAVEYARO

Egy temetőben térünk magunkhoz, egy nagy tömeg kellős közepén. Mi a halál (!) történet itt? Nézzünk kicsit körül (LOOK MOURNER). A népek valami "kőtelesség végrehajtása közben elhunyt hős rendőri" beszélnek... Yikes! Csak nem mi volnánk azok??? (LOOK MYSELF) De. Mira meglepetésünkből magunkhoz térünk, vége is a temetésnek. Na, ha máj meghaltunk, bókálásszunk körbe új lakhelyünkön, a temetőben! Kleptomániásoknak feltűnhet, hogy bámit próbálunk magunkhoz venni, az nem sikerül: szellemtestünk túl gyenge. Akkor talán kezdünk el edzeni, első súlyzónak megteszi a sírunktól északra fellelhető THISTLEDOWN novű képződmény. amit most — szótár híján — thistledownnak fogunk fordítani. Ez könnyen megy, folytassuk az edzést északnyugaton a copper beech-i fa egyik száraz levélével (TAKE LEAF). Kiváló! Menjünk ki az útba (SOUTH kétszer), és lendületből kapjuk fet az ott haveró, igen jelentős súlyt képviselő... gyűlősdobozt! (TAKE MATCHBOX) Megy ez! A következő cucc a sírunknál levő kavics (PEBBLE). Mostanában kell megjelennie *Joe Danby* szellemének lüssök el valamivel az időt, míg meg nem jön, aki egy ioppant szellemes (!) fazon: legnagyobb gondja az, hogy nem tudja a kedvenc kocsmáját kísértetni, mert ott "... they don't serve spirits", amit fordíthatunk úgy, hogy nem szolgálnak fel alkoholt, meg úgy is, hogy nem szolgálnak ki szellemeket. Hehe, Na, ez az időt fog bemutatni minket a többi szomszédunknak... akik persze semmivel sem különbek nála: kiinkál esetek egytől-egyig. Mintha csak egy CoVboy postát látna az ember. Mire *Joe* befejezi a szellemek bemutatását és elkészíti fiemőli, nem untatott halálha (!!!) a hűlyo humorával...), fortélyos szellemagyunkban már kész is a Nagy Torv: ezeket a pancsereket fogjuk felhasználni a gengszterek lebuktatásához! Mái csak a bizalmukba kell létköznünk. Baktassunk ki az útra (Gravel Path), ahol egy kutya vicsorog ránk. Itt gyorsan

felfedezhetjük a szellemiét első pozitívumát: a kutya nem tud megharapni! Jó kiskutya (PAT DOG)... hova szaladsz? Fussunk utána... Jó kiskutya (PAT OOG), ugya ismerod a L'art pour L'ait Parittyá bácsi jelenetét (PAT DOG)? A kutya még mindig furcsán viselkedik, vajon miért? ILOOK DOG) Hopp, a szellemiét második pozitívuma: a halszáka nem tud a toikonon akadni, mint ennek a szerencsétlen dögnek (TAKE FISHBONE). Így már jó. Keiessük meg a bokrokat (a sírunktól háromszori NW és egyszer W), ahol bokros teendőink lesznek (LOOK BUSH kétszer). Egy Time magazint találunk (a szellemek nem CoV-ot olvasnak?!). Próbáljuk felvonni... lehet, hogy mégsem edzettünk oleget? Sebaj, a kutya máis felkapja az újságot. Menjünk *Edith Dean* sírához (James Daan hűga? - Gatto) (4X déke), és várjuk meg a kutyát. *Edith* nagyon megőrül az újságnak, azon nyomban el is égeti ??? — még jó, hogy nem CoV-ot vittünk neki), ozáltal megszabadul az őt sújtó átoktól Imi megmondtuk, hogy hűlye), és hajlandó velünk jönni (EDITH, FOLLOW ME). Menjünk el együtt a copper beach-hoz, ahol hirtelen felindulásból sózzunk rá egy jó nagyot a szoborra (HIT STATUE). Ema bonyolult művelettel egy újabb szellemet sikerült a társaságunkhoz csapni (ALEX, FOLLOW ME). A *Willmot* házaspár beszerzése kicsit bonyolultabb lesz. Ok valami koszorúról vitatkoznak már láditen lőök óta. Hát ha koszorú kell, mi szorizunk! Menjünk a kis háziko nyugati feléhez (Wast of Shed), itt a gallyak között van egy koszorú, ami elég ócska, de van rajta egy kártya, amin — minő meglepetés! — *Edna Willmor* neve díszel. Ezt vegyük magunkhoz (LOOK BRANCHES, LOOK WREATH, LOOK CARD, TAKE CARD). Menjünk vissza a sírunkhoz, ahol a saját koszorúkonk cseréljük ki a kártyát *Edna*-ól ILOOK NEW WREATH, TAKE WHITE CARD, PUT YELLOW CARO ON NEW WREATH) A koszorú kissé nehéz, do majd elviszi a kutya ITAKE WREATH és máj viszi is). Lebegünk *Willmor*-ék sírához, és várjuk meg a kutyát. *Edna és Bert* kibékülnek, és jönnek velünk (EDNA & BERT, FOLLOW ME). Nácserül! Most be fogunk térni a kis házba. A lakat és a kilincs megvizsgálása után egy minden oddiginél összetettebb mutatóvnyia lesz szükségünk a zái kinyitására: ALEX, WAIT 3, PUSH LONG LEVER. BERT, WAIT 2, PUSH MEDIUM LEVER. JOE, WAIT 1, PUSH SHORT LEVER, majd a jól végzett munka diómével PUSH BARREL. Már csak a kilincset kell lenyomni, amit a kutya meg is tesz (PULL HANDLE). Gratuláljunk magunknak és vegyük föl minden hűlyeséget, elősődünk tőle. A következő beszervezendő áldozat *Violet Conway*, aki életében vak volt, és most szellemként nem meri elhagyni a sírájt, mert attól fél, hogy vakon nem fog visszatalálni (micsoda hűlyeség?!). A vakok hallása azonban (általában) kiváló (a vak szellemekéről nem tudunk nyilatkozni, így ha a síja melletti bokorra kötözük a most talált csegettűnket, máj hajlandó lesz velünk jönni (TIE BELL TO BUSH; VIOLET, FOLLOW ME). Tervünk megvalósítása nagyszerűen halad — azaz haladna, ha nem zavaránk meg a temetőben randaliozó hooligánok (A temetőőr meg egy özvegő óragasszony... Gatto). Na végre, egy szellemhez méltó feladat (gonasz mosoly): eljarsz-juk ókati! Menjünk be a házikóba, és kapcsoljuk be a világítást (BERT, WAIT 1, PUSH BUTTON; PUSH BUTTON; PUSH SWITCH). Mái futnak is a fiúk, mint a nyúl. A maradék két szellem közül *Rycoft* ezredes teljesen le van ájulva az eddigi akcióinktól, és egy sima FOLLOW ME-ra valunk jón, *David Ridge* meggyőződés viszont keményebb dió lesz. Menjünk el a napórához és kapjuk fel az óramutatót (TAKE GNOMON). Így máj olyan erősek leszünk, hogy esélyel indulhatunk a Mr. Ghost Universe címűt, ehelyett azonban inkább koncentráljuk előnkot *David* unájá-

ra (PUSH URN). Ezzel végre sikerült az összes szellemet behálózunk, kezdődhet az akció: Vezényeljük a bandát a temető falához (ha *Joe* felépne ütközben, hozzuk vissza), majd egyesült erővel törjük át a falat (PUSH WALL). A leomló fal betemeti gengszteri barátaink rejtakhelyét, mi meg készülhetünk a második részre...



MÁSODIK RÉSZ: THE HAUNTED HOUSE

FUCK AZ ELEKTROMOS MÍVEKBE!!! Eppen tennénk a pontot a leírás végére, amikor egyszerűen csak zutty! — áramszünet — és kezdhetjük előlöl! Háháhá, de szép is az élet (ez egy hisztérikus kacaj volt!!!) Na jó, nem egészen az elejétől kell újakezdeni, volt egy biztonsági mentés vacsora előtt... Ja, máj adásban vagyunk? Na nem baj, hadd tudja meg a világ, hogy nincs szünetmentes tápegységünk... Szóval aira bődölünk, hogy este van, és újabb sürgős teendőink akadnak: fel kell kutatnunk a kábszáresok búvóhelyét. Valami azt súgja, ez a temetőtől északra lévő öreg házban lesz. Nosza, szedjük össze a haverokat! Izé... szellembarátainkat — eléggé kikészítetlo a tognap esti HANCUÁzás, egy csak egy lagény van talpon a vidéken (persze a leghűlyebb mind közül): *Joe Danby*. Na most máj úgyis mindegy, Józsi, gyere volunk IJOE, FOLLOW ME) Az időtlen persze szíves-örömet velünk tart, még meg is dicséri, hogy milyen szépen fejlődnek a szellemtulajdonságaink, és reméli, hogy namsokára tudni fogjuk alkalmazni a kísértetek legalapvetőbb képességeit: a környezetünk hőmérsékletének változtatását (jó, a szellemek abilityből hűtik a sőt?) és a falon való áthaladást. Hál akkor munkára fel, hagyjuk el a temetőt! IN, N, E) Az úton való áthaladásban némi probléma rejtőzik, ugyanis az autók fényoszórója minduntalan olvakit (a szellemek ki nem állhatják az áles fényt). Ha mégis sikerült valahogy átkermelegnünk a túloldalra, kármokodhatunk: *Joe* valahol elveszett ütközben. Menjünk vissza a temetőbe, szedjük össze az időtát, és másszunk át újra az úton (az úton áthaladás tiukkje egyébként nagyon egyszerű: mikor *Joe* azt mondja "Let's got walking", akkor húzódjunk vissza egyot (délre), aztán mehetünk tovább északra). Ha épségben ájtutottunk az úton, *Joe* megjegyzi, hogy egyes szellemek erős koncentrációval vizsgálhatnak emlékezní a halálukra. Nosza, próbáljuk magl ICONCENTRATE) Elég zavaros történet kezd kibontakozni, amiből egyelőre csak annyí a fontos, hogy halálunk előtt valahol erefelőt elástunk valamit. Keiessük meg! (W, OIG) Hoppá, hiszen ez a (volt) rendőrigazolványunk! ITAKE CARD) Nézzünk körül egy kicsit jobban! (LOOK OITCH, LOOK BRANCH) Egy térképet találunk, do nem tudjuk felvenni, mert a csalorna alatt van, és a víz áthatolhatatlan akadályt jelent a szellemeknek (ez egyébként hűlyeség: a vámpír képtelen átkelni folyóvíz felett, de szellemeknél szó sincs ilyesmiől). Itt az tője, hogy bevessük egyik szellemes képességünket: mivel csak a vízre vagyunk allergiások, a jégre nem, ezért megfagyasztjuk a vizet! (FREEZE WATER) Most már felvehetjük a térképet (JOE, TAKE MAP). Menjünk be a házba, és a hallban pakoljuk lo a nálunk lévő cuccokat (ezek lesznek majd a bizonyítékok a rosszfiúk ollen). A hallban sok érdekes dolog van, többek között egy telefonkönyv,

melyben a könyvjelző szerepét egy boríték játssza. Ez is jó lesz bizonyítéknak, hiszen a borítékban szerepel a banda másik rejték helyének címe. Egyedül nem bírjuk kihúzni a telefonkönyvből, de majd Joe segít ILOOK DIRECTORY, LOOK BOOKMARK: JOE, WAIT 1, PULL ENVELOPE, PULL ENVELOPE). Felletti továbbhaladva egy régi ismerősbe botlunk: ez Luke szelleme (mi ez, StarWars?), akit még életünkben véletlenül lelőttünk. Egy picit morcos is ezért, szaladjunk vissza előle a halba. El kéne tenni az útból ezt a ligurát, de vajon hogyan? Ah, megvan: ahogy a hooligánokat (azért sem logunk hooligánt írni!) a temetőben, fénnel. Elővigyázatossági okokból tegyük tönkre a hallbéli lámpát (IREMOVE BULB), majd gyűjtünk fényt! (PUSH SWITCH) Ez sikerült, de most világos van az egész házban, ami nem túl előnyös számunkra. Csináljunk egy kis rövidzárlatot! (En azért csinálók előtte egy biztonsági mentést! — HANCU). Vonuljunk át a konyhába, és vételezzünk némi alufóliát a dispenserből (ez az az izé — tudjátok, amibe beteszik a fóliakeverőket, aztán lehet tépkedni!) (LOOK DISPENSER, TAKE FOIL). És most jön az attrakció: a földiálva zárjuk rövidre az áramkört (PUT FOIL INTO LAMPHOLOER). Újabb értékes tapasztalat: a szellemeket nem rázza meg az áram, azonkívül tők sötét lett. Mit lehet tők sötétben csinálni — gondolkodjunk! (THINK) "Ebben a játékban nincs szükség gondolkodásra" — jegyzi meg kedvesen a program. Tényleg??? Akkor inkább koncentruálunk a ránk váró leledatokra (CONCENTRATE). A sztori egyre bonyolódik, a gengszterek valami papírokat égetnek a kandallóban, Sarah pedig (látszólag) a gengszterek oldalán áll (ne ja, ő is olvasta az első két bokerdést). Menjünk le a lúrdőszobába (a hallból UP, IN). Nahát, egy tükör! ILOOK MIRROR! Nincsen tükörképünk, ez felháborító! Illetve várjunk csak! A vámpírunk nincsen tükörképe, meg a láthatatlan embernek, mi viszont szellem vagyunk —> akkor viszont a tükör a rossz! (BREAK MIRROR) A tükör mögött egy táskára lelünk újabb bizonyítéki, amit Joe-val lecipelhetünk a hallba. Kellenének még bizonyítékok, de honnan szerezzük? Talán a gengszterek által égetett papírok... Menjünk a szobába, és kolerásszünk egy kicsit a kandallóban meg a kéményben! (PUT HANO INTO SHAFT) Aha, van ott valami, csak nem tudjuk kizedni, Joe szerint a túldolgalól egyszerűbb lenne a művelet (nem is olyan hülye ez a Joe, még egy ilyen ötlet, és kinovezzük J. J. Joe-nak...). Nagyszabású hadművelet veszi kezdetét: JOE, WAIT 3, PUT HANO INTO WALL. Menjünk a fal túoldalára (W, S, E), mikor odaérünk, Joe éppen lóbálja a kezét a falon keresztül. Ahol a kéz kilóg a falból, rángassuk meg a borostyánt (PULL IVY), és a papír a túoldalon beesik a kandallóba. Fussunk vissza és kapjuk le, mielőtt elégne. A papír egyébként egy lista a kábszeres banda tagjairól, újabb nagyszerű bizonyíték (tegyük a többi mellé). Már csak a padláson nem jártunk, most pótoljuk ezt a hiányosságot. A padlás egyébként jó hely: itt dekkol Luke egy vízestályban vizilulának álcázva magát (az álcázás nagyon élet(?)hő) ILOOK TANK, GET IN TANKI. Luke lesz az utolsó bizonyítékunk, csak valahogy fe kellene juttatni a hallba. Mi sem egyszerűbb ennél! Először is lekapjuk a padláson leedző hosszabbítót, és egyik végét rögzítjük a hallához (TAKE PLUG, FREEZE THE PLUG TO OEOO BOOY). Menjünk lejjebb egy szinttel, és a hosszabbító másik végét rögzítsük az ingaórához (DOWN, TAKE SOCKET, OPEN CLOCK, PUT SOCKET INTO CLOCK, CLOSE CLOCK). Ha mindent elendeztünk, egyesült erővel lökjük le az órát a lépcsőn! (JOE, WAIT 1, PUSH CLOCK; PUSH CLOCK) Nagyon jó, már csak a rendőrséget kell értesíteni. Talán mindenkinek feltűnt már a konyhában porosodó teli whisky-s üveg. (ORINK WHISKY) A szel-

lemek nem... az csak tévedés lehet! (ORINK WHISKY) Mi az, hogy nem??? (ORINK WHISKY) Hát, nyugodjunk bele: a szellemek nem ISZNAKI! De ha mi nem ihatunk, na igyon más se! (PUSH WHISKY) Gyűtsük le a maradékot (IGNITE VAPOUR). Háháhá, piromán szellem! (BLOW CURTAIN) Puff neki, erre kijönnek a tűzoltók, és olröntják a legkisebb szórakozásunkat is. De legalább hozzák magukkal a zsarukat is, akik megtalálják a hullát meg a többi stultot. Ezzel vége is a második résznek.

HARMAIK RÉSZ: POLTERGEIST

A tegnapi nehéz éjszaka után (It's been a hard night's day) ma újabb zűrös leledatok várnak ránk: szabadítsuk ki Sarah-t és síteljük le a kábszereseket. Rádásul kedves barátaink is bekeményitettek rendszeren, este ugyanis erre ébredünk, hogy két prominens bandatag (Weasel és Big John) egy pap társaságában tart a srunk lelé. Ez érdekes, vajon mit eknak? (WAIT) A pap keresztet vet és szenteltvizet szed elő. Várjunk még egy picit! (WAIT) Hmmm... biztató kezdet, GAME OVER nulla ponttal. Tehát első dolgunk az legyen, hogy pánikszerűen elmenekülünk a slr könyékről. Némi bókklászás után (W, S, S, E) a gengszterek lurgenájához érünk. Szálljunk be (GET IN VAN). Miközben a solórra várunk (WAIT), rádöbbenhetünk, hogy már szinte minden szellemhez idő természetfölötti hatalommal rendelkezők: képesek vagyunk fémeket megolvasztani, magunkat emberi szem által láthatóvá tenni, és "charge"-olni, ami egyaránt jelent rohamozást és elektromossággal való feltöltést (valószínűleg az utóbbira gondoltak Level 9-ék). Ha a kocsi megállt, talán szálljunk ki belőle (W). A terepet gyorsan felismerjük, ez a második részben zsákmányolt térképen látható új rejték hely. Bókklássunk el nyugat felé (ne felejtsek el a széna közül kihalászni a spray-s lakot (LOOK HAY, TAKE SPRAYER)), és nem-sokóra egy érdekes helyszínre jutunk, ahová szellem barátunknak nem sok kedve van bemenni: ez az a garázs, ahol annak idején befejeződött dicsőséges földi pályafutásunk. Ja, igen: "okos szellem előre dolgozik" alepon erősszük le a furgon kerekeit (OEFLATE TYRES), ne tudjanak majd a kábszeresek menekülni. Na. Első gondunk itt is a fényviszonyokkal lesz: sötétséget kéne csinálnunk, hogy szabadon akciózhassunk. Ez egyszerű lesz, menjünk be a ház mögé, ahol az elektromos vezetékek futnak, és rutinosan csináljunk rövidzárlatot (TOUCH SPRAYER TO CONNECTOR). Ez még csak földi, de az udvarról "IN"-nel a házba bejutva, a szekrényben lévő biztosítékot lecsapva ILOOK CUPBOARD, PUSH CIRCUIT BREAKER) már régi jó ismerősként köszönhetjük a totál sötétséget (Hello darkness, my old friend — lásd bővebben Simon & Garfunkel: The Sound of Silence). A konyhában találjuk a gengszterek haditanácsát (ja, Sarah is ott van megkötözve). A rosszfiúk (van egy nő is köztük: Jude) igen elmős társalgást folytatnak, de miniket ne ez érdekeljen, hanem a lőnök, John O. Milyen szép kabátja van... A kabátzsebében meg a furgon slusszkulcsa, amit újonnan szerzett képességünkkel meg is olvasztunk. (LOOK JOHN, LOOK JACKET, LOOK POCKET, BENO KEY) És itt jön a játék number one poénja: John érzi a zsebében a gyanús melegséget, gyanakodva méregotí cimboráit, majd tekintete megállapodik Jude-on, elvigyorodik és közli: Ókó baby, de ezt inkább halasszuk a buli utánra... Mindenfélre pénzek cserélnek gazdát, majd a gengszterek szétszélednek. (Aha! Ilyet láttam már az ASTORIA aluljajójában — Getto) Előzetes ténykedésünk miatt a zsaruk már útban lehetnek erelelé, meg kell akadályoznunk, hogy a gengszterek ezt észrevegyék. Menjünk le a padlásra (UP ohányszor csak lehet, majd W), itt őrködik Big John, akit az örületbe logunk kergetni. Első lépésként

csavarjuk ki a villanykörtét! (REMOVE BULB), aztán, ha John észrevesz valamit, vágjuk a földhöz (OROP BULB). Az üvegcserepet vegyük magunkhoz (TAKE BROKEN GLASS). Ha John megint lőt valami gyanúsat, lazán vágjuk az arcába a lüggönyt! (BLOW CURTAIN) A lickó egyre gyakrabban nyúl a whisky-s üveghez (Szimpatikus ember — Getto) — hát ez felháborító, ő ihat, mi meg nem?!

Ne nem baj hever, kapsz egy adag charge-ot! (CHARGE JOHN) Ez már sok neki a jóból, inkább elszalad. Most mihetünk ki szabadítani Sarah-t. Menjünk le az alagsorba. A zárt ajtón keresztül sajnos nem tudjuk bevinni az üvegcserepünket, így meg kell várunk, míg Weasel lesz szíves kinyitni azt nekünk.

Surranjunk be a nyitott ajtón, várjuk meg, míg Weasel lelép, majd szabadítsuk ki Sarah-t (IN, N, WAIT, MANIFEST, CUT ROPES WITH GLASS). Sarah nagyon örül nekünk, és mindjárt ötletet is ad, hogy tegyük el láb alól Weasel-t. Húzódjunk vissza az ajtóhoz, várjuk meg, míg bejön a szerencsétlen, és a már odakészített kalapáccsal sömjuk jól fejbal (WAIT, PUSH HAMMER). A biztonság kedvéért kötözzük is meg. (MANIFEST; SARAH, TIE WEASEL) Már csak a gengszterek menekülésének útját kell elvagnunk.

Ehhez kettő kell válnunk: míg Sarah elűntézi a taxit (SARAH, GO TO TAXI, OEFLATE TYRES), mi logálkozzunk a loshelyükre visszamezősödő rosszfiúkkal. Szaladjunk le a padlásra (útközben lépünk rá a nyitkorgó lépcsőlokra (PUSH CREAKY STAIR), ez jól tesz John idegeinek), és teszteljük Big John-t a teljes idegösszeomlásba (FREEZE JOHN, MANIFEST). Elszabadul a káosz, mindenki lejeszvetten rohángál ide-oda. Ha Sarah visszajött a taxitól, vetessük fel vele a kábszeres táskát a konyhában (SARAH, TAKE BRIEFCASE).

A gengszterek — miután nem sikerült a lapos kerekű, megolvasztott slusszkulcsú lurgonnal lépniük — lutva próbálnak menekülni. Vesztükre, most közben megjötték a zsaruk! Oo a Professzor és Severian nem adja fel: a taxival próbálnak kerekét oldani. A lapos gumi még nem elég nekik, ugorjunk hát be a kocsiá (GET IN TAXI), és tegyük láthatóvá magunkat. (MANIFEST) Na, ez már sok is... Hát így végződik a harmadik rész és maga a teljes játék is: mindenki happy, Alan-nek nem kell tovább kísérténie, mi meg ittmaradunk a kérdéssel: vajon van élet a halál ELŐTT is???

Well, hát mit lehetne még összehordani a Scapeghost-ról? Időnként hajlamos a kilagyásra lőbizos Alan szórakozik egy FREEZE PROGRAM (parenccsal), ezért náha mentsünk lemezre is, ne csak RAM-ba. A game egyébként '90-ben az Év Jaland-játéka volt, hát mit ne mondjunk, megérdemelte a címet!



És most az iminai hagyományossá váló Utóirat: Hé, emberek! Nincs valakinek véletlenül valami jó utóirat-szöveg ötlete?

• HANCU

IOehogynem! Hancu manjál már hazai — Getto)

Ultima VI.



© GRIFF 1994.

III. FELVONÁS

A Neverending Story tovább folytatódik, ezúttal a III. felvonással. Mit is lehet tenni, ha már ilyen szépen teljesítettük a "kínaközlő"-feladatot? Mivel vagyok Olan rendes, hogy el szoktam mondan, hogy mi lesz a feladat (a soron következő...), azért MOST IS elárulom: valamit megint össze kell raknunk Ino da Xinó, mindjárt elpirulok — CoVboy!!! A mi időszámításunk szerint a Montgolfier testvérek csináltak "ehhez hasonlót" 1783-ban, Párizsban. Aki tudja, annak már IOL, aki meg nem, a nomsok-
ra egy tudással lesz gazdagabb! Szóval, most szépen csónakázzunk/hajókázzunk el SUTEK lakhelyére. Ez egy szép kis kastély, az illót **BLACKTHRON** régi kastélyára-hoz építette a rezidenciáját. A sziget **SERPENT'S HOLO** és a mi szigetünk (**ISLE OF THE AVATAR**) között lesz (A térképen egy randán rajzolt kastélyt is raktam, illetve az az "Izé" egy kastély akar/na fennil Ja, gyengébbek kadvéért a térkép már volt a CoV 48-ban). Most éppen **LYCAEUM**-ban üldögélünk, **MARIAH**-nál, Innát, a **VERITY** ISLE-től szinte nyíltgyenesen *délre* van a cél. Egyedüli bejárat és kikötő a *déli* részen van a hegyekkel körbehatárolt szigeten. Itt pár agresszív nyúl fogad. Nagyon veszélyesek, **SHERRY** elfogyasztja-aná őket egy másodperc alatt. A bejárat ajtót robbant-suk ki (**EXPLOSION**), a felvonóhidat úgy engedhetjük le, hogy az egyik forgókaron eszközölünk egy **TELEKINESIS**-t. Az itt következő falon *észak* van egy díszkard és a tartója. Ezt mozgassuk el (**MOVE**), úgy, hogy valamelyik sarokba állunk, és tőlük lefelé egy lépéssel nincs senki. Elő is kerül egy titkos ajtó (**LOOK** v. **USE**), lehet bemenni. Induljunk *keletre*, a protection field-nek lehet egy **DISPEL FIELD**. Pár lépés után egy terembe jutunk, két mágikusan lezárt ajtó szobával. A nyugati lalon újabb titkos (ezek azért titkosak, mert egészen könnyedén klszúrhatóak...) ajtó van, pontos koordinátája: **74S—60E** (vagy **317, 389**). Bent egy fire, sleep, poison, protection field-t kell semlegesíteni ahhoz, hogy a korokat el tudjuk mozgatni. A bal és középsőt kell *jobbra*, a jobb oldalit kell *balra* — ezután mohatunk vissza az előző terembe. A *bal* oldali szobában egy kétféld álligátor (később egyéb kétféld lény), a

jobb oldali szobában egy kétféld tehén (dupla fejés!!!) van. Sojnos, ez utóbbi is támad..., de legalább megehető (**SZAOISTA ALLATOK!** *** és ***!!! A HO harci taha riadton bögött a monitor előtt...). A néhai tehén szobájában egy újabb titkos ajtó van (nem unják még?!), az *északi* falban. Ezen átmenve *nyugatra* kell menni, a hydra-ig. Leölése után a *déli* lalon... na mi?! Utána létra, ezen menjünk le.
I. szint: Több szoba fogad, de vagy elektromos tár, vagy egy-egy azüstkgyő van bennük, kivétel az *északnyugati* helyiség, amit lehet irányítószobának is nevezni, mert itt vannak a kezelő korok és kapcsolók. Aki akar egyet küszködni a kgyőkkel, az nyugodtan b***ogassa a korokat (lever), a többieknek a kapcsolót (switch) ajánlom... A *déli* szobában újabb létra van — menjünk le rajta.
II. szint: Az *északi* falban titkos ajtó Imár nem is lokk arra semmit..., menjünk át rajta. Rögtön egy csapde fogad, és egy kétféld ló. El lehet vele dumálni, de elég "kétoldalú" a beszélgetés... A *keleti* irányba menjünk, a nyaktól után egy újabb létra fogad...
III. szint: Az előgazásnál *keletre*, utána *északra* — az út végén Imehetünk a létrán...
IV. szint: Induljunk az *északnyugati* sarokba, útközben találkozhatunk **GORN**-nal... A sarokban (**65S—51E**) pedig egy hullával (mellette egy ásd van). Kutassuk át a néhai XY-t. Pár cucc van nála, a legfontosabb a léghejő terve (*balloon plans*), ezt mindenképpen vigyük magunkkal (gondolom, most már **MINOENKI** tudja, hogy mit is csináltak a Montgolfier testvérek; 1783-ban az első hűlégbalonnal emelkedtek fel...!!! Gyűjteményünk első része lesz ez, még pár utacska előttünk áll).

Az első út **MINOC**-ba vezet. A **34N—34E** koordinátán találhatjuk meg **MICHELLE**-t, szép nő, koserokat készített és ad. Oo egy **Avatar**-nek nem tud eltanulni. Beszéljünk vele (**PLANS**) — **300** aranyért (**Y**) elkészíti a léggömb kosarat (*balloon basket*). Közben sokat dumál, mert nem egy könnyű munka — egy picit várni kell... Innét menjünk **PAWS**-ba, a kikötőtől *nyugatra*, az előgazásnál *délre* találhatjuk meg **ARBETH**-

et. Kosarunk már van, csak még valami anyag kéne a ballonhoz. Beszéljünk a fűkővel (**SILK**, **Y**, ezután annak a korokternek a száma kell, akinél van *spider's silk* és pénz; **1-B, Y**). Egy orsó pókháló (*spool of silk*) készül el, azt hiszem, kemény **20** aranyért. Innét *nyugatra*, a következő házban van **MORTUDE**, akinél csak annyit mondjunk, hogy (**ROPE**), és máris kaptunk kötelet is. Hajóra szállhatunk, irány **NEW MAGINCIA**, itt keressük meg a szép, fiatal, macskaszemű **CHARLOTTE**-ot, aki **3BS—54E** koordinátán található meg. Szövetet (*cloth*) készített a pókháló-szálekből (**SILK**, **Y**), **10** aranyért. Mehetünk vissza **PAWS**-ba, **MARISSA**-hoz (**29S—10E**), beszéljünk vele (**IBAG**), **75** arany kell, és a szövet legyen nálunk. Ennyi szennvedés után irány **LORO BRITISH KASTÉLYA**, itt a **SZENNYVIZCSATORNA** (**SEWERS**) az út-cél, menjünk le az első szintre. Az *északnyugati* sarokban van egy üst (*cauldron*), ott vegyük fel a többi cucc mellé. Kint a szabadban már meg is kuszhatjuk — használjuk a tervrajzot (**USE balloon plans**), van egy **25s** súlyú légballonunk...

C64 ULTIMA VI. INFO

A szokásos szörnyűségek előtt egy NAGY segítség a C64-es játékosoknak. Sok(k)an fordultak hozzám azzal, hogy a C64-es verzió egy kicsit más... A kódok és némi-
képp a kezelés terén. Igazság szerint én PC-n szenvedtem a játékkal, azért nem írtam eddig a különbségekről. Most **Barta Roland** segítségével orvosolnám a problémákat:

- A kód igen egyszerű a feltört verzióban. Lord British kérdéseire a válasz mindig **NEC RULEZ**. Ez az Intróban is meg lett omlítva.
- A **SHIFT + 1-től 4-ig** és a **C = + 1-től 4-ig** együttes lenyomásával hívja elő a csapatok inventory-ját és tulajdonságait. A csapat bővülésénél természetesen nem csak 4-ig lehet ezt a funkciót használni. A játéktér és az inventory között a **CONTROL**-al lehet válogatni. A cselekvéssparancsokat a kezdőbetűjük lenyomásával lehet aktivizálni, majd a joy-jal kijelölni az esetleges célpontot. A **BEGIN/BREAK** funkciót természetesen csak a vezér-karakter hajthatja végre, ha ő következik a körben. A **LOAD/SAVE**-hez a 'L' és a 'S' kell (esetleg a 'SHIFT' vagy a 'C = ' is)

MÁR MEGINT...

Hm-hmmm... "Bár csöndben van a kis Carry, az ulti' lemezt kitekeril!" Valóhogy így nézett ki a dolog itthon, a Xino-HO fellegvárában, ahol is az elterpeszkedő Amiga helyett lóminek is egy plusz kitoloncolással csináltam helyet! a csöppnyi kis Carry-vel akortam föltatni a játékokat. Sebaj, nem kell örülnetek, megoldottam a problémát! Megint csak (megint a mai nap!) itt van a föltatás!!! Tudatlanoknak gyorsan egy kis összefoglaló: a CoV#41-ben van a szörnyek/lények listája (**MEGA BESTIARIUM**, a király kérdéseire is kell); a CoV#42-ben az alapvető és nélkülözhetetlen információk a játékkal kapcsolatban (kezelés, fegyverek és tárgyak jellemzése, rengeteg fontos info, az első négy kör/szint varázslotal, kódok, stb.); a CoV#43-ban végre elkezdődik a játék végigjátszása; ...és tart a CoV#44-ig, mert ott a további varázslatok jönnek (utolsó négy kör/szint); kb. egy hónapos szünet után a CoV#46/47-ben röpké infocskák következnek; a CoV#48-ban pedig az "régen megígért" térképek!!! Magyarul lassan föl éve nincsen számottevő föltatás. Mindogy a beérkező levelek szerint elég szépen leragadtak III-ott és még "lpege" időben fogom föltatni, tehát minden bizonynyal legközelebb som ússzátok meg...

• Simon János (Xinó, Jahny, Mr.AIDStace stb.)

Teljesen árthatetlen módon lehet a game-ben játékállást menteni/tölteni, ugye mondtuk, hogy páratlan egy stúfi! Mivel egész biztosan elkecseregett a CoV rajongók hada döngtetné a HQ lelait, ha lelőnénk azt, hogy mit jelent a LOAD/SAVE utasításpár, ezért a rejtekmekkel teli menü-pontot a bátor pilótákra bizzuk! Tényleg, nem tudja valaki, hogy kell állást menteni?

SZEKRÉNY, AZAZ PILÓTANÉVSOR

Szekrény, azaz pilótanévsor!

WAR ROOM

Ez a jobb oldali ajtó, mielőtt éles bevetést játszanánk, feltétlenül ide kell cickelnünk. A CoV HQ-t láthatjuk magunk előtt, a falon egy kisebb világtérképpel. A térképen a bekarikázott helyek jelzik a 10.000 feletti példányszámot. Például Európát egészen behálózta a CoV, Afrikában már nehezebben megy az újság terjesztése, Dél-Amerika viszont sajnos már a GURU stábjáé, hisz annak egy része Brazilián...

Na mindagy: eliekkeljünk rá a nekünk leg(tun)szimpatikusabbra, mire kapunk melléte egy kis színes ábrát, illetve a képernyő alján egy-két infót. Az egyik infó a terület neve, a másik a szint nehézsége. Rá-cickelve a kis színes ábrára tudunk továbblépni az eligazításra. Az eligazításon egy száználmas külsejű tisztt ugatja el az előttünk álló feladatot, illetve bemutatja az ellenfeleket. Miután távoztunk a szobából, eliekkeljünk a bal oldali ajtóra.

ENTRY

Ez pedig a bal oldali ajtó és ide csak akkor tudunk belépni, ha az eligazításon végig-hellgattuk a tisztt szájalását. Ez még mind nem elég, ide jutva ugyanis ismét csak a fent említett pasas fogad minket és tart egy újabb eligazítást. (legszívesebben mi is eligazítanánk az ipsát a ***-ba). Ha túlestünk a rengeteg ismertető szöveg által okozott traumán, indulhat a game!

Első leendőnk a chopper felfegyverzése lesz. A képernyő jobb alsó sarkában láthatjuk az aktuális fegyver rajzát, az alatta lévő nyilakkal tudunk lapozgatni a kis játékszerek között...

Az ezalatt látható infowindow nyújt tájékoztatást magáról a fegyverről, de ebből maximum a súlyja fontos, amit a szöveges info alatt tekinthetünk meg.

Bal ekkre tudunk a felfüggesztési csomópontokra rákacodni, jobb clickra pedig levanni a fegyvert. Mondjuk úriasebb megoldásfa, ha egyszerűen csak az AUTO ikonra eliekkelünk.

A helikopter aktuális összsúlyát a GROSS WEIGHT felirat jelzi.

Ha minden OK (OB), akkor egy bal click az EXIT-re és már indul is maga a játék! A game egyébként általában külső nézetből kezdődik, utána automatikusan műszerfalra vált. A billentyűzettunkciókat a leírás végén sasszemű olvasóink már észrevehették, ám a hell irányítása egérrel történik, ráadásul viszonylag bonyolultan, úgyhogy itt egy kis help:

'jobbba és balra' — forgás a helikopter középpontja körül ha áll, illetve ha mozog. Vízszintes helyzetben valamikor nem kemálja, ha erőltetjük.

'jobb eliek + előre' — gyorsítás, illetve felszállás

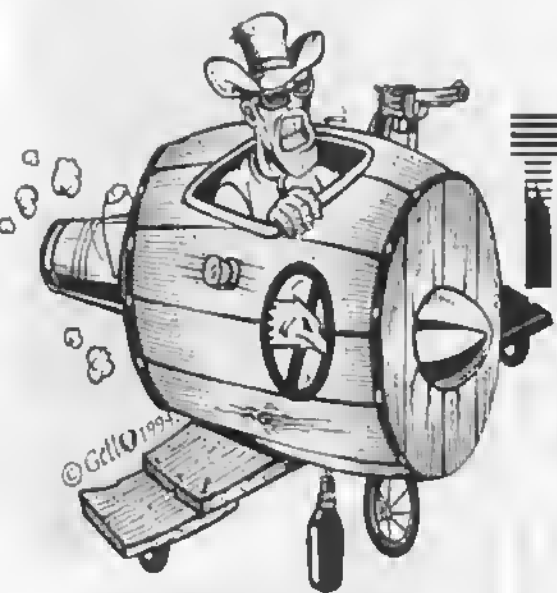
'jobb eliek + hátra' — lassítás, illetve leszállás

'bal click' — tüzel az aktuális fegyverrel, tavasszal különösen!

'jobb click' — váltogatás a fegyverek között

'előre' — előremenet

'hátra' — fegalmunk sines...



THUNDERHAWK

Gunship (2000), LHX Attack Chopper, Commanche... Na, mik ezek? Helikopter-szimulátorok! Akáresak a THUNDERHAWK!

A világ nem látott még ilyen szerencsétlenre sikerült bevezetőt, mint a lenti egy-két sor, na de mindegy. Most, hogy valahogy beleváltunk a leírásba, egy-két konkrétumot is elmondanánk a játékról. Először is AGA tulajdonosoknak azt, hogy a game 1200-esen csak akkor fog futni, ha a Setup-ban a grafikát Original-ra állítjuk és a Cpu Caches-t bekapcsoljuk, különben még az intro megkezdése előtt kifagy a játék, a drive meg olyan hangokat hallat, mintha székrekedése lenne.

Közzetben egy névcetlét kapunk, amire a nevünket kell ráírni, legyen ez mondjuk TIBSOFT!

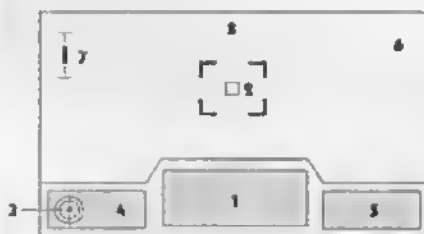
Ezután indul el az a fejezetes intro, ami miatt vágól is nekifutunk a játéknak. A story ismertetését most mellőzük, egyrészt mert nem akarunk monumentális baromságokkal traktálni Titeket, másrészt meg már a SUBTRADE-nál teljesen kifogytunk az ötletekből.

Egy kis lemezcsera után indul a game... Egy elég csemányul megrajzolt szobát látnak megunk előtt, ami egyben a játék főmenüje is. Hogy mit találhatunk itt, azt úgy tudhatjuk meg, ha a pointerrel körbeszaggatjuk a termét. Kevésbé jó orrúaknak imho a megoldás:

TRAINING

A bal alsó sarkban lévő szekrényre eliekelve juthatunk ide. Értelmezhetően gyakorlásról van szó, mielőtt elkezdենék beállítgatunk két dolgot: az egyik a gyakorlás ideje (11:00 vagy 22:00). Mondanunk sem kell, a második éjszakai buli, kb. a Dallas után kezdődik... Ha kiválasztottuk a +felelő időpontot, már csak a nehézségi szintet kell eldöntenünk (majd mindenki maga...), ezután GO!

Mivel egyetértünk a népszerű közmondás minden egyes szavával ('Amit ma megehetsz, ne holasz holnapra!'), ezért a műszerfalat (cukorlelál...) és tunkciót már itt ismertetni fogjuk:



1 - Ez a műszerfal "főképernyője". Alaplapotban a fegyverek darabszámát jelzi, de itt jelenik meg a DAMAGE kijelzés is, azaz a sérülésjelző.

2 - Az éppen aktuális fegyver neve és darabszáma, illetve a hozzá tartozó célkereszt. Alatta kaphatjuk a programüzemelőket.

3 - Radarszerűség, ami a hozzánk (v)ízsonyított kutyuk mozgását jelzi. Ha jól emlékszünk az ellenséges helikopterek piros pontok (és a repülőök is...).

4 - A sérülésjelző ládek helye, illetve ha jön felénk rakéta azt is itt jelzi. Van még itt két R és I feliratú lámpa, de hogy mit mutatnak, annak csak *Vlagyimir Iljics* elvtárs a megmondhatója.

5 - Target Screen. Ha nines befogott célpont, akkor a NO TARGET felirattal gyönyörködhetünk, illetve bombánál az alatt elsuhanó tájat szemrevételezhetjük.

6 - Magasságmérő.

7 - Sebesség, analóg sebesség, fordulási mértéka, stb... kit érdekel?

8 - Irányító. Fantasztikus, páratlan műszer. Csodálatos, hogy a T.Progromozó Urak még erre is gondoltak. De még csodálatosabb az, ha az irányító feletti kis táfelén mutató háromszög pont az irányító közepén szíveskedik terpeszkedni. Ekkor ugyanis a célpont lelé RAPULUNK.

Áááá... Hál' Istennek, ezt is letudtuk. Lehet, hogy nem hiszitek, de még nálatok is jobban unjuk ezt a ...borzalmat. Azór' falytassuk...

Ennyit akkor a gép irányításáról. A legyverek közül a legjobbba löldi célpontok ellen használhatjuk: ez az AGM214J jelű.

Ha egy játék belejeződött, értékelést kapunk: zuhanáskor a sírunk látképe jön be, ami előtt egy soldier tisztolag, landoláskor az időtlen triszt jól leszed minket. Sikeres bevetés esetén meg... ne nem, ezt majd kideríti mindenki magál

A küldetések szerintünk elég egyértelműek, de ha nagyon nem megy, ekkor a következő CoV-ok valamelyikében szót ejtünk majd róla.

Az egyik feladat például egy lőrótorny (vagy inkább rakétaállomás?) megsemmisítése, ami a lengeren fekszik. Induláskor manőverezünk úgy, hogy a kis háromszög az irányító tetején legyen és így haladjunk a célpont felé. Odaérve romboljuk le a körülötte lévő kis tornyokat, majd esszünk neki a főcélra. Egy idő után ellenséges helikopterak is támadni fognak, elég erőszakosan. A fűrótorny alá ne nagyon repüljünk be: látszólag (és elméletileg is) ol kőno férnie itt a helikopternek, de egy gyors robbanás meggyőzőtt minket annak az ellenkezőjéről.

Ha éjszaka repülünk, a világítást nem árt bopacsolni, mondjuk enélkül hangulatosabb.

Az R és I lámpák pedig egész egyszerűen nem tudjuk mi csodák. Aki esetleg tudja, az igazán meglephetná a CoV-nak, megmentve minket az öngyilkosságtól...

FEGYVEREK

Akkor most néhány szót ejtünk az emberbarát felszerelésről is... Nem véletlenül tesszük ezt, ugyanis absolute nem mindegy, melyik küldetésnél mit pakolhatunk fel.

FFAR ROCKET POD: Nem irányított rakéták egy kis rekeszben. Aki nem a pontosságra törekszik az vigyen ilyen.

MHAR ROCKET POD: Szintén nem irányított rakéták, de kevesebb mint a fenti.

MK81: Ez egy bombaszerűség, valószínűleg előg pontos célzásat igényel, ám mi még nem használtuk.

MK82: Szintén homba, csak nagyobb szót mint az előző és nehezebb súlyú.

RCS232: Ezt valamilyen közlekedési elősltmény (pl. út, kifutópálya) ellen kell használnunk, hogy utána már mások ne használhassák.

AGM214 FIRESTORM: Levegő-föld rakéta, piszok gyorsan megkörezi és likvidálja a célpontot. Nem tudjuk miért, de a hasonló kollégái közül ő volt nekünk a leg-szimpatikusabb.

AGM68P MAVERICK: Standard levegő-löld rocket.

AGM122 SMARM: Ez egy radarelhárító kütyű, bár nem túl hasznos.

AIM108 COBRA: Levegő-ekéta. Helikopterekre jó inkább. Használatáról később.

AIM11F SHALLOW: A legbestebb levegő-levegő rakéta, kár hogy nem sok fél bolóla a gépre.

MK54: Csek tengeralttjárók ollon jó. Az Észak-Amerikai küldetést választva jönnek majd a kis aranyosak: ekkor használjuk őt!

AGM219 PENGUIN: Hajók elleni töltet. Mi csak egyszer használtuk, de nem is panaszkodhattunk rá!

ALO197 RADAR JAMMING: Gondoljuk valami köze lehet a radarokhoz, de hogy mi???

Még egy-két megjegyzés a legyverekhez. Szándékosan nem említettük a géppuskát, ez ugyanis automatikusan rajta van a helikopterünkön.

Az **AIM108 COBRA**-t csak helikopterok ellen ajánljuk, mivel a repülőgépek részére még akkor sem igen hatásos, ha azok szemből jönnek. Ha viszont nincs más legyverünk, mindenképpen ezt alkalmazzuk a repülők ellen is. Ilyenkor azonban próbáljunk valahogy úgy manőverezni, hogy a gép háta mögé kerüljünk, mivel a találati lehetősége itt sokkal nagyobb! Ha megjelenik a **LOCK** (nem **LOTZ**) felirat, már repülhet is a szeretetsomag, ami jó esetben be is csapódik.

Ha eltalálnak minket, automatikusan beugrik a fegyverképernyőbe a **DAMAGE** monitor. Ilyenkor a gép egy sivilő hang kíséretében végigvillantja helikopterünk rajzán a találatot kapott részeket. Ami piros, az maximum 1 találatot bír még el, aztán ugyo...

Bombázásor a TARGET kópnornyóban egy kis lelőlnézeti képet láthatunk, ennek alapján lehet dobálni lefelé az ajándékokat... Nos, **EGYELŐRE** onnyit a játékról. Érdekes, hogy a game nem is inkább a 'szimulátor' jellegével ugrik ki a tömegből. Az egész stuff nem más, mint egy 3D-s akciózás — de milyen 3D! Nem túlzunk, ha azt mondjuk, hogy a **DOGFIGHT** készítői nyugodtan elpirulhatnak! A tárgyak mozgálása megdöbbentően realis lett — szerintünk még a **COMBAT AIR PATROL**-t is fölülmúlja! A zene és a hangok viszont kifejezetten lársztóak, de kit érdekol az, ha a többi szuper!

Végeztől elnőzést kérek mindenkitől, ha nem villogtattam csodálatos egyóniségem páratlan humorát. Ez azért van, mert az én mindenese jobbkezem, **STÉFA**, valahol lógatja a lábát. A múltkor ugyanis sírva kikönyörgött tőlem egy hét szabadságot, amit meg is kapott. Elvőgre az ember legyen kedves a beosztottjával... Imár előre látom magamat, aminl sírva kikönyörgök egy szabad elvonulást **STÉFA**-tól a fenti szövegemért...

KEZELŐBILLENTYŐK

'F1' — R lámpa
'F2' — I lámpa
'F3' — Chaff
'F4' — Flare
'F5' — éjszakai fények bo/ki
'F6' — ellenfél számszögből való nézet
'F7' — fegyvernézet
'F8' — műszerlál
'F9' — a nagy semmi
'F10' — lásd 'F5'
'numerikus ENTER' — külső/belső nézetek
'numerikus számok' — különféle külső nézetek, nagyítás, kicsinyítés, lorgatás
'OEL' — lásd 'F3'
'HELP' — lásd 'F4'
'P' — azért sem azt írjuk, hogy pause. Legyen mondjuk játék állás (nem játékalás!)
'ENTER' — I ki/be
'O' — sőrülésjelző
'jobb SHIFT' — R ki/be
'M' — térkép (semmi értelme!)
'ESC' — kilépés

• TIBSOFT WITHOUT STEFA

Akkor kezdjük pl. embereink kiválasztásával. Nyolc katonánk van az egész játékra, de érdemes spórolni, úgyhogy majd sőrün kell megmenteni játék közben. Itt egy rövid lista a fontosabb adatokkal és képességekkel:

- **R. Feather őrmester:**
 - Spec. képességek: Lőfegyverek, csapdák, nyomkövetés.
 - Tulajdonságok: 40 AP (mozgáspont), Erő: 62%, Találati pontosság: 92%.
- **N. Adamson honvéd:**
 - Spec. képességek: Minősített tennatanár, híres az orfjéről és állóképességéről.
 - Tulajdonságok: 50 AP, Erő: 94%, Találati pontosság: 64%.
- **K. L. Oobson tizedes:**
 - Spec. képességek: Robbanószerak, rádiós.
 - Tulajdonságok: 32 AP, Erő: 67%, Találati pontosság: 89%.
- **T. Hudson ővezető:**
 - Spec. képességek: Elkerülés, lopakodás.
 - Tulajdonságok: 43 AP, Erő: 75%, Találati pontosság: 74%.
- **P. J. Roderick őrmester:**
 - Spec. képességek: Hosszú távú felderítés, kitűnő mesterlövész.
 - Tulajdonságok: 46 AP, Erő: 58%, Találati pontosság: 95%.
- **T. L. Ramo honvéd:**
 - Spec. képességek: Álcázás és rejtőzködés, ejtőernyőzés.
 - Tulajdonságok: 49 AP, Erő: 49%, Találati pontosság: 77%.

SABRE TEAM



Nacionalista-Demokrata-Islám felszabadítási frontként neveztek meg magukat. **Saddam** kedvencel már be is mutatták legjobb zenés műsorukat, ezért egyik tisztviselő oltávozott (nyugodjék békében). Ennélfogva a **Scotland Yard** átpasszolta nekünk a piszok molót. Meg kell mentened a maradék négy foglyot, mielőtt a terroristák megfosztanak ettől a lehetőségtől! Ez még nem is elég, az embereidet is szeretnék kb. egy darabban vizionlálni! Ne hibázz! Legalább három foglyot meg kell mentened, ezzel öregblve csapatod hírnevét!

A játék először feltesz egy-két kérdést: nehézség, képernyőméret, a játékos által leginkább kedvelt nyelv), majd a lenti történet elferdített változatát láthatjuk egy gyönyörű 17) kép és langol nyelv választása esetén) némi kísérszöveg mellett. Ezután egy képernyőt látunk, amelyen négy leldoríthatatlan értolmő kép leledzik.

- Az elsőn (fent) egy 3.5"-os lomeztől elfelé mutató nyilat látunk (vajon mi ez?).
- A másodikon (alul az első) egy bazi nagy kérdőjel látható egy ejtőernyőssel (meglehetősen félreérthető helyzetben). Ezzel mehetünk majd bevetésre.
- A harmadikon egy csapat emberke van, szintén egy kérdőjel meghitt társaságában. Itt választhatjuk ki a csapatunkat (ld. később).
- A negyediken egy halom legyver nyugszik, meg egy kérdőjel. Ez a fegyver kiválasztás (szintén később).

*1992. szept. 15-én terroristák elfoglalták a londoni Amerikai Nagykövetséget. A gazok a Fasiszta-Katolikus-Kommunista-

- **L. Jelico honvédi:**
Spec. képességek: Középfokú elsősegélynyújtó tanfolyanot végzett, folyókényen beszél németül és oroszul.
- Tulajdonságok: 41 AP, Erő: 89%, Találási pontosság: 73%.
- **P. Hackney őrmester:**
Spec. tulajdonságok: Nagy sobességű morzedások szakértője, képzett elsősegélynyújtó.
- Tulajdonságok: 39 AP, Erő: 77%, Találási pontosság: 79%.

Igazán csak a tulajdonságok számítanak, meg az, ha valaki elsősegélynyújtó, mert akkor gyógyítja magát a medikával (ha van neki). Ennek alapján mi az Adamson, Roderick, Ramo, Jelico összeállítású csapatot javasoljuk. Az embereket úgy választhatjuk ki, hogy a nevük alatt lévő x-re clickelünk, ekkor az pipává változik (a pipára clickelve vesszük ki a csapatból), továbbá infokat az arcra clickelve láthatunk (magasság, testsúly, stb.). Ha kiválasztottuk embereinket (max. négyet) válasszunk nekik legyvert és egyéb cuccokat is (negyedik képi, itt egy rövid lista a fegyverekről, előláróban némi magyarázat):

- A 30x9mm azt jelenti, hogy az adott fegyverbe 9mm-es lőszer való, és egy tárban 30db ilyen van (tehát csak ilyen tárat vigyünk az ilyen fegyverhez).
- A hatótávolság az adott fegyver maximális lőtávolságát jelzi, de olyan messziről ne is álmodjunk találattól...
- **Tűzgyorsaság:** Ennyi lövést lehetne leadni az adott fegyverből egy perc alatt, ha a tárba beletérna az a kb. 800-1000 db töltény. Az 1 lövés azt jeleníti, hogy abból a fegyverből egyszerre csak egyet tudunk lőni (vigyázat, a lövés után újra kell tölteni).

- Tehát a fegyverek:
- **MP5A3:** Géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 800, súly: 2.88kg, hossz: 680mm
 - **MP5SD:** Hangtompított géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 800, súly: 3.1kg, hossz: 780mm
 - **MP5K:** Géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 900, súly: 2kg, hossz: 325mm
 - **Accuracy International PM:** Mesterlővészpuska, 10x7.62mm, hatótáv: 1000m, tűzgyorsaság: 1 lövés, súly: 6.5kg, hossz: 1124mm
 - **Self Loading Rifle (SLR):** Automata puska, 20x7.62, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 1 lövés, súly: 5.07kg, hossz: 1430mm
 - **M16A2:** Automata puska, 30x5.56mm, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 950, súly: 3.72kg, hossz: 990mm
 - **L2A3 Sterling:** Géppisztoly, 34x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 550, súly: 3.5kg, hossz: 864mm
 - **SA-80:** Automata puska, 30x5.56mm, hatótáv: 400m, tűzgyorsaság: 800, súly: 4.68kg, hossz: 780mm
 - **L7A2:** Mindenfélre használható géppuska, 50x7.62mm (szalagtár), hatótáv: 1800m, tűzgyorsaság: 750-1000, súly: 10.9kg, hossz: 1232mm
 - **G3:** Automata puska, 20x7.62mm, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 500-600, súly: 5.54kg, hossz: 1024mm
 - **Bénító gránát (Stun grenade):** Egy nem halálos eszköz a foglyszabadítási akciókhoz. Hangosat durran, meg villan egy negyot. Egy körre bénít.
 - **Ideggáz-gránát (CS Gas Canister):** Kb. a gázzgáz-gránát változata. A programban sokat ríszáznak róla, valójában nem halálos, hanem a találat pontosságától függően néhány körre bénít.
 - **Gázmaszk (S10 Respirator):** Védi a viselőjét a CS-tól és a füsttől. Sötétített üvege a stun grenade hatásai ellen nyújt teljes védelmet.
 - **Golyóálló mellény (Bulletproof jacket):** Ez egy szép fekete kevlar mellény. Ilyet

lőttálatl gyigünk, ugyanis ontkül egy találattól meghal az emberünk.
- **Elsősegélycsomag (Medical kit):** Akinél ez van, és tud gyógyítani, az sérülés után minden körben 5%-ot gyógyít, de csak saját magán. Használata: automatikus.

Jótanácsok:

- **Golyóálló mellényt és gázmaszkot** mindenkivel vigyünk. Ha valamelyik ember meghal, húzzuk le róla (vagy töltsük vissza az előző állást). Embarünk ezeket automatikusan felveszi magára.
- **600m-nél kisebb hatótávolságú** puskát ne nagyon vigyünk, mert az ellenfél általában Accuracy International PM-mel vagy M16-ossal van felszerelve.
- **Egy L7A2** feltétlen legyen a csapatban (lehetőleg Adamsonnal, mert ő el is bírja rendesen), mert ritkán kell tölteni, 2 lövésből bárkit leszed, és úgy mellesleg ezzel még sokkal könnyebb sikerült elvéteni a célt.
- Figyeljünk arra, hogy a **Loaded AP** (mozgáspont minden tárggyal együtt) legalább 35-40 között legyen!
- **Sebasüllet** ne vigyünk küldetésre mert a sérüléstől az AP csökken!
- **Minden embernél** legyen főleggyver (ezt a program úgyis megköveteli!)

Most, hogy felszereltük csapatunkat, elindulhatunk küldetésre.
A küldetés úgy kezdődik, hogy az embereinket lerakjuk a fehérrel jelölt mezőkre, majd újabb titokzatos ábrák következnek (amelyeket egyébként minden kör után újra látunk majd). A felső sorban van a **load**, a **save**, és a középső ábrán a **pontozást** kaphatjuk meg arról a küldetésről és egész eddigi teljesítményünkről is. Az alsó sorban az arcokra clickelve a megszokott adatokat láthatjuk, de ez a küldetés közben a bekapott találatok számától függően változni fog (találatokra főleg a szív mellett lévő %-os érték reagál durván, azaz a nulla föld halad). Középen egy bamba katona álldogál csőre töltött géppisztával a kezében: rá clickelve kezdhetjük el a kört (ugyanis maga a játék körökre van osztva). Most már igazán el lehet kezdeni játszani. A játéktér felső részén láthatjuk a terepet. Az alsó részen nagy halom ikon helyezkedik el. Jelentésük (felső sor balról jobbra, majd az alsó sor balról jobbra):

- **Elmarváltás:** A csapatban helüli másik ember, esetleg a már kiszabadított fogoly irányítását kórkjú vele (egy körben többször is visszamehetünk egy csapattagra).
- **Állapotjelző:** Az adott csapattag állapotról tudhatjuk meg a legaktuálisabb adatokat.
- **Taktikai térkép:** Ez egy kicsit összetettebb. Középen látható maga a térkép, itt az emberek körökkel vannak jelölve. Saját katonánk S-sal, a fogoly H-val, az ellenség E-vel. A falakat vonalak jelölik (meg egy-két berendezési tárgyat is), az ablakokat szaggatott vonalak, az ajtókat meg igazán nehéz nem észrevenni. A térkép fölött és alatt egy-egy üzenatsor van. A felső sor a jelenleg látható térképrészlet középpontjának koordinátáit adja meg az angol égtérkép rövidítésével és egy számmal. Az alsó sorban látható az aktuális ember neve, ha elkozdujuk mozgatni a térképet, akkor AP számláló lesz belőle. Fent van még két duplanyíl, a bal oldali az ikonmenüre visz vissza, a jobb oldali az emberek között vált. Jobb oldalról nem hiányozhatnak az almaradhatatlan "fejek" sem, a bal oldalon pedig négy nyíl van, ezekkel mozgathatjuk a térképet, de vigyázzunk, mert minden mozgás 1 AP-be kerül.
- **Tárgy letétele:** Ezzel letehetjük a nálunk lévő tárgyak bármelyikét, olyan módon, hogy a tárgyat átvisszük a jobb oldali ablakba, majd a kéznél clickelünk egyet.
- **Tárgy felvétele:** Ugyanaz, mint az előző, de most a jobb oldali ablakból kell pakolni a talba, majd ugyanúgy a kéznél kell clickelni. Elsődleges haszna a

- hullablás (más, hasznát nem láttuk), ami történhet ellenség vagy saját csapattag hulláján.
- **Mozgás:** Ki lehet jelölni a helyet, aztán a figura szépen odatipeg.
- **Ajtónyitás:** Az ajtó elé kell állni, majd az ikon használatával az arabok legnagyobb szomorúságára Szexám táru!
- **Fegyverválasztás:** A nálunk lévő fegyverek közül választhatunk.
- **Gránát kioldása:** Ha a kezünkben lévő fegyver gránát, kioldható.
- **Fegyver megtöltése:** A kezünkben lévő puskát tölthetjük meg, ha van még hozzá tár.
- **Gránát elhejtése:** Ha a kezünkben kioldott gránát van, ideje lenne eldobni.
- **Célzott lövés:** Némi célzás után emberünk lö egyet a megadott célpontra. Kb. 3-szor pontosabb a sorozatlövésnél.
- **Sorozatlövés:** Némi célzás nélkül emberünk egy kaszáll mozduletot tesz a csúzljával.
- **Kör vége:** Erre clickelve részünkről befejeztnek tekintjük a kört, az ellenség lép, de közben kaphatunk mozgási lehetőséget (opportunity move) a maradék AP ellenében, ha előbb látjuk meg az ellenséget, mint az minket.

Az ikonoknak ezzel vége, de jobb oldalt még látható egy irányító, ezzel irányba forgathatjuk embereinket, és ha már a megadott irányba fordulva áll, lephetünk is velük. Van még a jobb szélén két szám, a felső, mikor egy ikonra mutatunk (nem clickelünk) az ógérrel, megmondja, hogy mennyi AP kell a csokékvés végrehajtásához, az alsó pedig rendelkezésre álló AP-eket jelzi.

Néhány tanács és tipp:

- Kör végén minden embernek legalább 15-16 AP-t hagyjunk, mert egy célzott lövés 6 AP.
- A foglyokat úgy kell kiszabadítani, hogy odamegy hozzájuk egyik emberünk, utána már a foglyot is mi irányítjuk.
- Ne számítsunk arra, hogy ha az egyik emberünk tűzvonalban van, a másik nem fog lőni.
- Csapatunkat néha nem árt felosztani, ekkor 2db két fős csapat a legpraktikusabb.
- A 200m hatótávolságú géppisztolyokat sikoltva dobáljuk el, ha már véletlen felszedtük őket, ugyanis a játéktér szerinti 4-5 lépésről már nem pontosak.

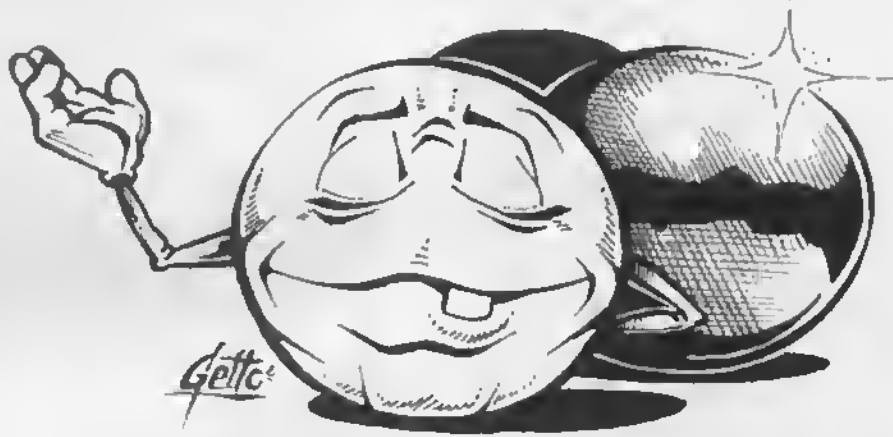
Végül a küldetések röviden:

- Az első már ismert.
- A második szintén tüzszemző akció, de innenlét kezdve folyamatosan jön az erősítés az ellenfélnek. Egyébként ez a maijé dzsungelben játszódik.
- A harmadikban a világ nagyvárosait kell megmentenünk egy örült diktátor rakótatamadásaitól, oly módon, hogy felrobantjuk a vezérlő számítógépeket. Vigyázat, minden számítógépnek 3 lövés kell!
- A negyedik szinte nyaralás. Egy hajó fedélzetén kell gonosz terrorista bácsikat kiirtani. Nincs utánpótlás, de a hajó listtjeit nem muszáj lődni.
- Az ötödik szinte ugyanaz, mint a harmadik, csak kicsit nehezebb, és nem a föld alatt játszódik, hanem a Góbi-sivatagban. Célpontok a computerak, de aztán futás. Egyébként ez az utolsó küldetés, utána megnézhetjük a mesésröp (?) endsequence-t.

A program grafikája és az animációk elég gyengécskora sikeradtek, majdnem ílyet már 64-en is lehetett látni. A hangok viszonylag jók, az átvezető kópek úgy-szintén. A stratégiai rész előj jól sikerült, de igazán csak nehezebb fokozatban érdemes vele játszani. Egyszer azért érdemes végigkocmoregni a játékon.

• Bors Péter

PINBALL PHANTASIES



(Előszó: mivel a játék kedvenceim közé tartozik, itt-ott megajátítottam néhány kiegészítést — Bryan)

"Végrel Végre megtaláltam!" — sóhajtozva a derék öreg veterán Arkhimédész, ha meglátná ezt a '94-es flipper a *Digital Illusions* cégtől. Eme nemes műalkotás ugyanis leültem minden eddigi PC-s próbálkozást, amelyet a flipper nevű tudományágban produkáltak programozó barátaink. Talán csak egy jobb van nála, a *David's Midnight Magic* (C64), bár ökelme idáig nem toltam elének a képét PC-n. A P.F. alkotói hatalmas erényekkel büszkélkedhetnek: valószínűleg tartjuk ugyanis, hogy (az *EPIC PINBALL*, *WILLY'S PINBALL*, *TRISTAN* és a *SILVERBALL* készítőivel ellentétben) TALÁLKOZTAK MÁR valaha VALÓOI flippergéppel. Ez pedig véleményünk szerint elengedhetetlen bármilyen flipperprogram megírása előtt (na ja...).

Lássuk gyöngyszemünk igényeit. A program VGA-t igényel, nagyfelbontású üzemmód eléréséhez is csak 256K videomemória szükséges, ugyanis nem 640x480, hanem csak 360x400-as (vagy talán 360x480-as?) felbontást használ. A hangkártyák támogatásával sem áll hadilábon, BEEPER-től a Gravis Ultrasoundig jóformán minden hangképző szerezcsével járhatunk. A zene nagyon tisztán szól hangkártyán (még AdLib-on is, pedig az aztán tényleg nem MOO lejátszására való), a belső modplayer kitűnő munkát. Még BEEPER tulajdonosoknak sem kell belogniuk a türelmet (én másképp fogalmaznék. *Speakeren döbbenatosan jól szól — Bryan*). A hangkártyakivételzés lehetősége a SETSOUND nevű programban adatik meg nekünk. A program beállítatja velünk a gép sebességéhez mérten a lejátszás finomságát, ő maga is javasol egy értéket. A program nem igényel 386-ost, mint néhány szerzett cimborája — beéri 286-12 MHz-os géppel is. Miután túl vagyunk a beállítgatásokon, jöhet a "földi paradicsom". A címképernyő egy barátságos kis kanalasgém társaságában 21. századi szórakoztatást ígér — mint később kiderül, ez majdnem teljesen meg is valósul. A cégreklámokból való továbblépést a 'SPACE' billentyű föld felé mozgásával eszközölhetjük ki lakinek lejjel lefelé van a billentyűzete (trackboard-lányottbillentyűzet), az felfelé hozza mozgásba). Ezután finoman logalmazva egy nem egyértelmű "menürendszerrel" találkozunk. A lényeg: csak egy kis idő múlva írja ki — aki nem bírná kívánni, annak elmondjuk: az 'F1' billentyűvel léphetünk

az egyes pályára, az 'F2'-vel a kettesre, az 'F3'-mal a harmásra. Az 'F4' gomb funkciója hűszoletos kérdés. A 'SPACE' billentyűvel ugorhatunk a HIGH SCORE táblákra és a programozók tömör életrajzára. Az 'F5' gomb hívja be a menüt, ahol hasznos beállításokat tehetünk (a manőverekben a 'SPACE' gombbal ugrálhatunk a lehetőségek között). A BALLS menüpontban állíthatjuk be, hány labdás manővert akarunk játszani (3 vagy 5). Gyakorlati okokból az utóbbi javasolt. Az ANGLE pontban a pálya dőlésszögét lehet állítani. Kazdóknak szerencsés a LOW beállítás, ugyanis ha a pálya dőlésszöge kisebb, akkor a golyó is lassabban GURUL. Igazából azonban csak a HIGH beállítással lehet játszani, a játékok így pont megfelelő. A SCROLLING pont ügyes programozói fogás — a scrollozás finomság beállításának a lehetősége alacsonyabb képfrekvenciával működő monitorok előtt öljve megfelel a bajkonuri Gravisesteknek (kinek lájdul meg hamarabb a feje?). Azaz ha durvább vagy gyorsabb a scrollozás, ekkor a szem is ösztönösen gyorsabban mozog. Javasolt a MEIOUM használata (Ez vicc? Mi inkább a SOFT-nál maradunk...), Az INGAME MUSIC menüpontban a játék alatti zenét kapcsolhatjuk ki/be, de ha ez a játék alatt jutna eszünkbe, ott is meglehet az 'M' billentyű lenyomásával. RESOLUTION: a NORMAL érték 320x200-as, HIGH érték — mint azt már említettük — 360x400-as felbontás alatt játszot minket. Az utóbbi nemcsak azért jobb, mert nagyobb területet látunk egyszerre, hanem mert megváltozik a vízszintes és a függőleges felbontás, ami igen jótékony hatással lehet teljesítményünkre. A COLOR MOOE pontban a MONO VGA vagy MONO SVGA monitorral rendelkezők örülhetnek.

Ugyebár négy pálya van, aminek megvan az az előnye, hogy mindenki találhat magának valót. Hátrány lehet, hogy az összképen ronthat egy rosszul sikerült pálya, ami itt meg is van, de róla majd később.

Írányítás:

- Kilövés: A letolennyíllal vagy az egérrel a kilövés arósságát állíthatjuk, 'Spocet'-szel löhetünk.
- Játék közben:
 - Bal kar: Bal 'Shift'/'Ctrl'/'Alt'
 - Jobb kar: Jobb 'Shift'/'Ctrl'/'Alt'
 - Pause: 'P'
 - 'SPACE': A flipperasztal rázása (két-szer lehet gyors egymásutánban, a harmadikra letilt)

Ha oldalt megy ki a labda, még vissza lehet hozni: a megfelelő oldalon tarisuk fel a kart, és nyomkodjuk a 'spocet'-t, ilyenkor lehel, hogy visszapattant a pályára.

Első pálya a PARTY LAND. Jőmagam nem kedvelem nagyon, mert flippertanilag főloldalasra sikeredett, és a harmadik, lölső kaisem jó szögben áll. Öe legalább párhuzamos a céllövéllel. Következők: nagyobb sebességű golyó célzási ellehetetlenülés, alacsony sebességű golyó nohozen küldhető be az alsó folyosóba. Kevestet játszottam vele, mert nem áll szándékomban szanatóriumba vonulni, de még így is jobb, mint a TRISTAN. (En viszont nagyon sokat játszom vele, így adok hozzá instrukciókat. Ebből is látszik, mennyire szubjektív egy játék megítélése — Bryan)

A kilövés után 3 jó lehetőség van: ha megfelelő erővel löjük ki a golyót, akkor belemegy a lenti titkos alagútba, és a CYCLONE az ötszörösét éri. A másik kettő a felső karról érhető el, a két folyosóról van szó, a lenti a CYCLONE (eggyal növekszik mindig az értéke felső bolovésre 2 lesz), minden golyó után darabjáért 100.000 pont jár), a lenti pedig a TUNNEL (sorban 1, 3, 5 millió pontot ér, ha elég gyorsan löjük meg egymás után többször). Ha kilövés után találunk bo, az SKILL SHOT, ahányadik SKILL SHOT, annyi millió pont. A SKILL SHOT kigyújtja a megfelelő PARTY-betűt is (TUNNEL — P, CYCLONE — R).

A pályán a következő lehetőségek vannak:

- Bal oldali folyosó: A MAO egy betűt gyújtja meg. Ha mindhárom megvan, akkor kapunk értük egy CRAZY betűt, ha a CRAZY-t kirakjuk, jön a MEGALAUGH, amelynek során 30 másodpercig minden LOOP, valamint az ARCADE és a SNACK csapda 5 millió pontot ér, és a JACKPOT is világít.
- Jobb oldali folyosó: Itt egyrészt beletárlhatunk a titkos alagútba, de ha túl erős a golyó, akkor körbemeget, rá a fenti útra, az ilyen LOOP-ok sorban 250, 500 és 750 ezer pontot érnek. Ha kigyulladnak a megfelelő lámpák, a következő jutalmakat kaphatjuk meg ezzel a LOOP-pal: HOLO BONUS (ld. a 2. pályánál), MULTIPLY BONUS (szorzó), DOUBLE BONUS (a beszorzott jutalmat még megduplázza).
- Ördögfej: 250.000 pont, azonkívül ha ég a megfelelő lámpa, lehet 5 millió, EXTRA BALL, valamint JACKPOT.
- Kacsák: Ha mindhárom kilöjük, a bal szélső csapdában összeszedhetünk egy SNACK-et. A három SNACK kigyújtja a HOLO BONUS-t, valamint a PARTY egyik betűjét (A), de egy golyóval kell megcsinálni. Ha még egyszer megcsináljuk a 3 SNACK-et ugyanazzal a golyóval, akkor a DOUBLE BONUS is kigyullad, de csak valami 5-10 másodpercig. Lehet, hogy nem csak a beszorzott jutalmat duplázza meg, hanem az egészet mindenestül (+ CYCLONE, + HAPPY HOUR, + MEGALAUGH, + az előző golyóból HOLO-dal áthozott) ??
- Bal oldali belső folyosó: Itt egyrészt egy golyóval 3-szor lölőve kijön a SKYRIOE, ami a pontszámnövekedés mellett kigyújtja a MULTIPLY BONUS lámpát, másrészt a fenti PUKE felirat kirakása od egy PARTY betűt (Y), valamint elsőre kigyújtja az 5 milliót, másodikra az EXTRA BALL-t.
- ARCADE csapda: Ha a mellette lévő bi- gyót meglöjük, villogni kezd, és belelőve a következőket adhatja:
 - NO BONUS: Haha...
 - 500.000
 - 1.000.000
 - 5.000.000
 - Kigyújthat egy CRAZY betűt
 - SIDE LANE EXTRA BALL: Ha oldalt megy le a golyó, kapunk egy EXTRA BALL-t. Persze vissza is lehet utána bűvészkedni...

■ Hátravan még a **PARTY**. A további 3 **PARTY**-botú úgy jön ki, hogy gyors egymásutánban két **LOOP**-ot lövünk. Az egyiknél a második **LOOP** a **TUNNEL** (P), a másiknál a **CYCLONE** (R), a harmadiknál bármelyik másik (T). A **PARTY** kirakása **HAPPY HOUR**-t eredményez, ekkor minden, egyébként is pontot érő ütközés 1.000.000 pont, és van **JACKPOT** is.

(Viszonyítási alapként: én 196 milliót csináltam a pályán — Bryan)

Tán rendhagyó módon folytassuk a 3-as pályával, ha már a szanatóriumnál tartotunk. Jótétanénnyek köszönhetően második billentyűzetemnek csak pár hetet adok, utána jöhet az újabb. Pedig nem vagyok hitetlen haragú (annyira), de az a pálya kihozott a sodromból párszor. Az anyagi károk miatt mellőzést javasolom, kezdők meg pláne ne játsszanak vele, mert nem helyes csupa csalódással tanulni. IEzt a pályát én sem szeretem, úgyhogy nemigen tudok mit mondani róla. Rendes **HISCORE**-t som, az én 40 millióm igencsak gyengye — Bryan)

Ezekért viszont bőven kárpótál a 2-es és a 4-es pálya. (Eeeegen... Nekem a szanatórium a 2. pályáról jut eszembe, mert éllandóan leküldi oldal a golyót... Rádásul nincs **SKILL SHOT**. A 4. pálya viszont egyértelműen a legjobb — Bryan) Ezek megközelítik élvezhetőségben a valódi flippergépeket, találó elrendezésükkel, szellemes felépítettségükkel, rendszerükkel ígérnek a 21. századi szórakozást.

A **SPEED DEVILS** nevű 2-es pálya céljai: az autó minél nagyobb sebességre gyorsítása, sebességváltással, alkatrészek felszerelésével, hogy minél nagyobb pontokért hajtsunk. Tehát a pályán fellelhető dolgok, nem feltétlenül logikai sorrendben:

1. **BONUS** szorzás: A **PIT** folyosók teljesítő (karokkal váltható), majd az **OFFROAD LOOP** meglövése a lölső kar végéről. Ezután 2x **BONUS**-unk van, a maximális a 9x. Praktikus egyszerre többször teljesíteni a **PIT**-et, és utána csak lövögetni az **OFFROAD LOOP**-ot — egyszerre nem szoroz ugyan többet, de megjegyzi a teljesített **PIT**-eket. Ha megvan a 9-szeres szorzó, minden további **PIT** 1 millió pontot ér.
2. **MILE LOOP**: Mindkét karról löhető folyosó, 2 db egymásutáni meglövése egymillió pontot ér. Minden jó lövés egy mérföld megtételét jelenti, kivéve az első alkalmat, mert az kettőt ér. Minden kimont golyó után darabja 100000 pontot ér. 10 mérföld után **OFFROAD** nevű jutalmat kapunk, mely minden pályán található dolog megérintéséért plusz 100000 pontot ad 25 mp-ig. 20 mérföld

után **EXTRA BALL** lehetőség fog villogni fönt, 30 után a **PIT**-hez vezető folyosón **JUMP** meglövési lehetőségünk lesz, ami sok pontot adhat. 40 után újból **OFFROAD**, 50 után pedig nem ad újra **EXTRA BALL** lehetőséget, hanem **JUMP**-ot. Ezek váltogatják ezután egymást az idők végezetéig.

3. **GEAR**: A **BURNIN'** hat kis pöckének teljesítése után villogni fog a váltható sebességek száma. Ha mégsem villogna, kell löni egy **JUMP** folyosót, ha még ezután sem, kell löni egy **OFFROAD LOOP**-ot. Ha már villog, akkor úgy kell váltani, hogy egymásután lövögetjük a **MILE LOOP**-okat. A 10 sebesség változtatása közben szert tehetünk különböző hasznos alkatrészekre — ezek lehetőségét a villogó 1, 2, 3, 4, 5 feliratu lámpácskák jelzik. Ha felváltottuk a 10 sebességi fokozatot, akkor a **JUMP** folyosóján tempósan kell lönnünk egy **JACKPOT**-ot. Ha ez megvan, a lölső karról lehet löni a **SUPER JACKPOT**-ot. Ez a kettő együtt mintegy 65 millió pontot hozhat a konyhára, de ezután jön még a **TURBO MOOE**, mely szintén pontszünettel keesogtot. Ez azt jelenti, hogy minden meglőtt folyosó 5 milliót ér 25 mp-ig. Ezt a **BONUS** pontok után számolják. Ha ezt mind teljesítettük, körülbelül 130 millió pontunk van. De az igazi szünet csak ezután jön — a **BONUS HELO** képeben. Minden **HATODIK** váltás után kapjuk a lehetőséget, a lölső karról löhetjük meg. Ez azt teszi, hogy az adott golyó után kapott **VALAMENNYI** bonus-pontot egy kalap alá vessz. Tohát ha egy golyó után van 40.000.000 bonus-pontunk, a következő golyóban már ezt szorozhatjuk — akár 9-szer. Az majdnem 400 millió — ilyen egyszerű (?) játék ez a flipper. (Ez lehet, hogy nem igaz, a **PARTYLAND**-en a **HOLD BONUS** által fenntartott **BONUS** csak hozzáadódik a következő golyó összes jutalmához — Bryan)

(Mellékesen megjegyeznénk, hogy a leírás készítőjének rekordja ezen a pályán 2,5 milliárd (nem tévedés!), annak allanéra állítása szerint olyan 7-8 milliárdat tartana valószínű... — 1.75)

A 4-es pálya kicsit összetettebb, több ügyességet igényel. Mindjárt kilövés után a **SKILL SHOT** tesz minkat próbára — a **K-E-Y** betűk valamelyike villog, s ha abba belemegy a golyó, akkor először 1 millió pont jár érte. Minden további siker után 1 millióval nő a kapott pontszám. Ha menet közben teljesítjük a **K-E-Y** folyosókat, ki nyitja nekünk a **TOWER** folyosót, ahová először 1 millióért, utána 5 millióért, majd **DOUBLE BONUS**-ért, végül **BONUS HELO**-ért löhetjük. A **BONUS HELD** itt is

ugyanaz, mint a 2-es pályán. A **K-E-Y** váltogatására is lehetőségünk van, de sajnos csak monot közben, a **SKILL SHOT**-nál nem. Ott a **SPACE** billentyűt használjuk, rázván a játéket. Van egy **SCREAM** nevű loop, itt 10-nél **EXTRA BALL** lehetőséget kapunk a toronyban, majd utána tízesével 5 millió lehetőségét, szintén a toronyban. Ha ekkor van má 5 millió lehetőségünk ott, akkor ez elveszik. Ha ekkor más lehetőségünk van ott, a kettőt megadja egyszerre. Eire vigyázni kell. Ebben a flipperben baloldalon ún. **KICK-BACK**-et láthatunk, ami visszalövi a ki-menő labdát **AKKOR**, ha világít. Akkor fog villogni, ha a főntü **R-J-P** betűket kirakjuk. Ha egymásután többször löjük meg a baloldali leghosszabb folyosót, a második-tól kezdve minden alkalommal 1 milliót kapunk. Ebben a játékban a azonban a körbarkba elhelyezkedő **STONE-BONE** pöckök a leglényegesebbek. Ezek után kapunk sak-féle jutalmat, melyeket mind a **VAULT** lyukban érhetünk el: 5 milliót, majd **TOWER HUNT**-ot 130 mp alatt 3 **TOWER**-t löni 5,10,20 millió pontokért), **EXTRA BALL** lehetőséget, 10 milliót, **GHOST HUNT**-ot (minden dolog érintése 1 millió, de van **JACKPOT** (10 millióval indul és növeked) és **SUPER JACKPOT** (50.000.000) lehetőség a toronyban — inkább erre kell menni), majd **MULTI DEMONS** (a **SCREAM** 5 milliót ad, de villog 2 **LOCK** egy ideig, mely 5 millióval növeli ennek az értékét), 15 milliót, és végül **GRIM REAPER**-t, mely azt teszi, hogy minden folyosó, illetve lyuk 5 milliót ér, és az alatt is van a toronyban **JACKPOT** és **SUPER JACKPOT**. Ha ezzel megvoltunk, kezdődik az egész előíról, az 5 milliótól.

És ez az a rendszer, mely megkülönbözteti ezt és a 2-es pályát a többi PC-s flippertől, és közelebb viszi a játéktérmet világába a számítógépes flipperrajongókat. Javasoljuk mindenkinek, hogy próbálja ki szerencsét, tudását, reflexeit — veszíteni biztos nem fog sammit. Maximum egy billentyűzetet.

(Egy kis kiegészítés a 4. pályához: ha fel-löjük ada, ahol a **RIP** van, ott kétféle mehot la. Ha a jobb oldalon indul, akkor a **VAULT**-ba jut, ami mellesleg gyorsan növekvő pontokat ad, ha a bal oldalon, akkor rögtön kijön a játéktérbe, és rövid ideig a **SCREAM** a dupláját éri, a **TOWER** felé vezető elagút 1.000.000 pontot ér, a kútban pedig szoroz van. Ha van **KICK-BACK**, akkor szintén a **VAULT**-ba kerül a golyó, ha oldalt menne le. **HISCORES**: részemről 400 millió, de szóbeszéd útján már 750 millióról is hallottam — Bryan)

• **SERSÓ**

HELIX
computer

BP. 1133 Kárpát u. 7/a
Tel./Fax: 149-7909

**COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)**
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ

AMIGA külső drive 8.000 Ft ÁFA-val
+ 512 KB RAM bővítés 3000 Ft

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24. XT/AT tépegység javítás és videoszervizelés is!

AMIGÁSOK FIGYELEM!

A Budatétényi Amiga Klub **AMIGA KARÁCSONYT** rendez december 28-án 9 órától 19 óráig. 150 géphelyet tudunk biztosítani. Várjuk az Atarisokat is. Büfé lesz. A rendezvényt a **CoV** is támogatja. Belépő: 50,- Ft, géphely: 150,- Ft (monitort biztosítani nem tudunk) **Budatétényi Műv. Központ Bp., XXII. Nagytétényi út 35.** "Világ Amigásai Egyesüljete!"



HELL ON EARTH

Nos, íme itt a Játék 2. része. Aki valami látványosan újat várt, annak csalódnia kell, ugyanis új színté alig van a folytatásban. Rögtön a *Wolfenstein — Spear of Destiny* páros jutott eszünkbe... Aki viszont csak új pályákat akart a *DOOM*-hoz, annak ez a játék tökéletesen megfelel.

A *DOOM II.* a nyáron megjelent *DOOM v1.666* operációs rendszerére épül lez nam vlc, tényleg saját kis oprendszere van), így sok eltérés nincs, ezért ez a leírás sem lesz túl részletes.

Keretlőnémetről sokat nem lehet mondani, ott kezdünk, ahol a *DOOM* befejeződött, csak kiderül, hogy nem egy városról van szó, hanem (természetesen) az egész Földet nekünk kell megmenyienünk. 30 pályán kell végigverakodnunk magunkat, és van 2 titkos pálya is. A végső ellenfél egy akkora démon lesz, aminek csak a feje vagy kétszerakkora, mint a szeretett kibérdémon... Szerencsére nem kell faszirt csinálni baljót, csak az agyműködését kell kissé redukálni, és máris magvan a kívánt hatás...

A kazelés teljesen ugyanaz, mint az első részben, eltekintve attól, hogy miután van egy új puská, a '3' gombbal most a puskák között lehet válogatni. Az új fegyver a hangzatos *Super Shotgun* névre hallgat. Egy lövése 2 puskatöltényt fogyaszt, és igen szépen beteríti az előttünk fekvő területet. Alig gyengébb, mint egy rakéta. Ezzel szemben iszonyú lassú az újratöltése...

A játékban most kicsit nagyobb szerepet kapott a puzzle-ileg, sok a kapcsoló, egyes helyeken igencsak kell szelni. Vannak változások a tárgyak terén is. Egyrészt a megszokott tárgyaknak vannak tartalmasabb változatai is (pl. 40 darabos rakétacsomag), külsőre ezek nem különböznek a hagyományos csomagoktól. Van új tárgy is, ez a *Megasphere*, amely mind az *Armour*, mind a *Health* értékeket maximálisa tölti (mindkét maximum 200%).

Ha már az újításoknál tartunk, új szörnyek is vannak. Most ismertetnénk az összes szörnyet kb. veszélyességi sorrendben (a játék a végén bemutatja őket), a *PC-s játékok* 2-ban ugyanis nem az eredeti nevek szerepelnek. Részletesen csak az új szörnyekre térünk ki.

- *Zombie Soldier*: A pisztolyos katona.
- *Shotgun Guy*: Mint az előző, csak feketében és vadászpuskával.

- *Heavy Weapon Oude*: Ő új fiú, egy nagydarab állat göppuskával. Előg veszélyes, szerintünk lényegesen kollemlenőbb, mint az *Imp*. Egészsége kb. annyi.
- *Imp*: A jól ismert barna színű dög.
- *Demon*: A harapós rőzsaszín.
- *Spectre*: Az előző részlegesen láthatatlan formában.
- *Lost Soul*: A repkedő koponya.
- *Cacodemon*: Az egyszemű golyó.
- *Hell Knight*: Új srác. A következő szörny kicsit gyengébb változata. Világosabb színű, és csak 3 rakétára van hitelesítve.
- *Baron of Hell*: A *PC-s játékok* 2-ban ördögnek tituláltuk. Végül is nem sokat tévedtünk...
- *Arachnotron*: Ez is újonc. A géppuskás pókdémon egy számmal kisebb változata. Ez is kb. 3 rakétától fekszik mag, viszont plazmafegyverrel van felszerelve. Kellemes tulajdonsága, hogy nem szerel egyedül mászkálni...
- *Pain Elemental*: Új. Egy nagy golyó, a *Cacodemon*-hoz hasonlít, csak barna, és nem támad ránk. Ő ugyan nem, de a koponyák (*Lost Souls*), amiket köpköd, annál inkább. 3 rakétától ez is megdöglik, de hagy maga után további 2-3 koponyát...
- *Revenant*: Szintén új, egy kb. 2.5 méter magas csontváz. Érdekes fegyvere van, valami gyengébb rakétaszerűség, de az legalább igyekszik követni a mozgásunkat. Az állóképessége 2-3 rakéta, kicsit gyengébb az előző kettőnél.
- *Mancubus*: Új fiú. Egyik ismerősünk csótányának nevezte. Hát... Valami hasonlóság ugyan van, de a csótányok ritkán lődöznek lángszóróval... 3-4 rakéta kell neki.
- *Arch-Vile*: Ez is új. Mi ezt utáljuk a legjobban. Ugyan ez is elpusztul 3-4 rakétától, viszont a fegyvere elég erős, majdnem egy rakéta hatása (a működése meg a *BFG9000*-re emlékeztet), és mellékesen az összes útjába kerülő hullát feltámasztja...
- *Spider Mastermind*: Az előző rész végéről jól ismert pókdémon.
- *Cyberdemon*: Őt a *PC-s játékok* 2-ben kibárdémon-lordnak neveztük, mert a program is annak nevezte. Azóta lefokozódott...

Az első érdekes dolog, ami feltűnt a játékkal kapcsolatban, az az volt, hogy jó-

val nehezebb elődjénél. Ez a benyomás 9. pályától kezdve igen megerősödött. Azért inost som érdemes *Ultra Violence*-nél alábbadni... Rangtag a szörny mindenhol, viszont előrelépés, hogy sok esetben elég jól ki lehet őket játszani egymás ellen. Jó példa erre a 8. pálya egyik terme, ahol 16 *Baron of Hell* és egy *Cyberdemon* tartózkodik. A végén 3 *Baron* maradt ránk...



Taktikai tanácsként annyit tudunk mondani, hogy sűrűn mentsünk, és takarékoskodjunk a plazmafegyverrel, valamint a rakétákkal, egy-két esetben akár egy rakéta elerosztése is hatalmas segítség lehet. Példának okáért nagyobb területen egy *Cacodemon* simán elintézhető a *Super Shotgun*-nal (3 lövés jó esetben), és máris maradt 2 rakétánk. Még egy tipp: a legelőjén hátrafelé induljunk...

Ha valakit érdekel, van a 20. pályán egy *Cyberdemon* VS *Spider Mastermind* játszma. Nekünk mindig a *Cyberdemon* győzött, jelentős fölényvel Imág vagy 10 rakéta kellett neki).

Mire az a leírás megjelenik, már valószínűlag lesz *DOOM2FAQ*. Internatesak előnyben.

A játéknak van egy neuralgikus pontja: a legvége. Itt nem mindenkinek sikerül rájönni, hogy mi is a teendő, példaként említhatnánk *Martint* az 576-tól... Nos, először is a teleportálás után a mögöttünk lévő helyre kell feljutni, a platformok valamelyik szőlén van egy-egy ábra, ezeket kell benyomni. A fent talált kapcsoló üzembelyezése után mozgatható lesz a bájos arccoska előtti platform. Itt jön a kollemlenség: felfelé utazva a megfelelő pillanatban ott kell engadni egy rakétát, aminek be kell menni a szörny homlokán lévő örvénylő izóbe, hogy ne lássuk, amikor durran. 2-3 ilyen találat után katarzis... Külön kellemes, hogy démon barátunk 5-10 másodpercenként szórja az újabb szörnyeket, nem árt tehát sietni... Vigyázat, *BFG9000*-ral nem megy a dolog! Még valami: ugyan ellene vagyunk a choat-eknek, de most mégis adunk egyet: a játék közben *ID9EHOLDA*. Ez megadja az aktuális szint térképét, a szürkével jelölt részek jelzik a meg nem látogatott helyeket. Tesszük ezt azért, mert szerintünk semmi értelme oldalakon keresztül térképeket közölni...

Mit lehet még mondani a valaha megjelent játékok egyik legnépszerűbbikének folytatásáról? A grafika és a sebesség hasonló, csak egy kicsit több mamóriát igényel a játék, de valamivel jobban fut 4M RAM-mal. Klvéve az utolsó pályát, ahol sok szörny esetén játszhatatlanná válik, minden képráfrításkor tölt a winchastarról. A hangokban mi nem észleltünk változást a *SoundBlaster Pro*-n, de az talán mond valamit, hogy a játék már nem 4, hanem 9 dígi csatornát hajlandó kezelni (ez nem a *DOOM2* tulajdonsága, hanem a *DDOM v1.666* operációs rendszeré)...

Még egy megjegyzés: az *ID-Software* '95 nyarára ígér egy *DUAKE* című játékot, amely akkor fejlődés lesz a *DOOM*-hoz képest, mint a *DDOM* volt a *Wolfenstein*-hez képest...

■ Bryan

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postai úton történő kassakodalmi tevékenységek hirdetésében a postai úton mellett cégeknek a telephelyet (üzemhelyiségeit), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belső reklám- és hirdetészi tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül), 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vestegített betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Kelet: 100 % felár

A hirdetés díját az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az annak megfelelő díj belizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. Figyelem! A hirdetés szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

64 software

• C64 játékok és használati programok cseréje lemezen. Listát és választólteket kérek. Levélcím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35

C64 LEMEZESEK A PROGRAMMÁSOLÁS MEGSZÜNTI HAMAROSAN MEGJELENIK GONDOLÁSUNKBAN A "BANANA BIOS" CÍMŰ VEREKEDŐS JÁTÉKPROGRAM. ADJON! FEL 470,- FT-OT, ÉS DECEMBERBEN ELKÜLDJÜK, MAGYAR CSABA OF TURBO BYTE SOFT, DIÓSZENŐ, DÓZSA GY. U.93. 2643

• Eladnám 66 lés C64-es számítógépes kezelésmet. 340,- Ft/db. Ha többet veszel, ingyen kszettát adok. Listát csak választólteket + kazettán programok formájában tudok küldeni. Grál János, Tatabánya, Szelim út 19. 2800. Tel.: 06-341 333-132 117h után!

• C64-es programok cseréje lemezen. Listát kérek és küldök. Megéri imit! Garamvölgyi Gábor, Pécsvárad, Vár u.31. 7720. Tel.: 06-721 465-755.

• Keresem C64-re lemezen a Wizardry nevű program első részét. Természetesen pénzt, vagy csereprogramért. Cím: Horváth Ferenc, Újlygós, Hosszú út 9/1. 5651. Tel.: 06-661 358-703.

• Értesítsek mindenkít, hogy C64-re a programmászolás a gépem eladása meli megszűnt! Dohonyi Zoltán, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184. Tel.: 290-01-35.

• Main letűdöt valamelyik játék örökéletét, vagy a játék letűrésát a sok újságban? A játékok letűrésát main tudok, hogy melyik újságban letűlő meg. Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy hol mit letűlő meg. C128/64 gépre rengateg programot kínálók fel cseréje, kszettán és lemezen. Címam: Járóke László, Budapest, Pf.: 102. 1576 1148 Bp. Adria sátság 6.)

64 hardware

• Sürgősen eladó egy C64 + floppy + 90 db. lemez játékokkal. Irányár: 10.000,- Ft. Lahet atkudnit! Cím: Duchon Jenő, Budapest, IV. Árpád út 119 1042. Tel.: 1891-933.

• Kilógástalan állapotban eladó egy C64/III. + 1541/II, floppy drive + 2 joy + 100 lemez. Ár: 17.000,- Ft. Szabó Ferenc, Bp. 1811-042.

C64-re Action Replay MkV + 2.900 Ft. Action Mk7 3.600 Ft. Action 7 + Atomic 4.500 Ft. Cím: S.D.Kft. Tel.: da. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: DERKO, Bp. 1399. Pf.: 701/679.

• Eladó egy C64 + magnó + joystick + 25 db. kezett játékkal. Ár: 9.500,- Ft. Cím: Husztó György, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800. Tel.: 06-341 338-797. (Érdeklődni hátvégén lahét)

• Eladó 1 db. 1802 színes monitor + szűrő. 1 db. MPS 803 nyomtató + 4 db. festékkazetta + tractor + papír. 1 db. 1531 Datasette, 2 db. Quickjoy mikrokapcsológ + csatlakozó kábel. Kb. 150 lemez. Esetleg csere is érdekel, ha az egy PC-hez csatlakoztatható printer. Cím: Eberhardt Gergely, Budapest, XVIII. Havanna u.61. XI/41. 1181. Tel.: 2919-445.

• Port 2 hibás C64, 1541/II, drive, joystick, 70 lemez tele játékkal + CoV és 575 megdrem

összes száma eladó. Ár: 10.000,- Ft. Földházi Ágoston, Szentandra, Lövész u.6. 2000. Érdeklődni lahét még a 06-261 310-986-os telefonszámon este.

Amiga

COMMODORE — AMIGA SZÁMÍTÓGÉPSZERVIZ. GYORSAN, OLCSON, GARANCIÁVAL DOLGOZUNK. 1999 TECHNICS Telefon: 18-48-845.

• Értesítsek mindenkít, hogy Amigára a programmászolás megszűnt! Dohonyi Zoltán, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184. Tel.: 290-01-35.

• Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB + TV modulátor + egér + joystickok + lemezek + könyvek egyben, olcsón. Árjajánlatokat a következő címre, vagy telefonszámra kérek: Fekete Gábor, Mátészalka, Fellagvár köz 13. 4700. Tel.: 06-441 313-663.

• Amiga 500 1 MB-ra bővíve, 80 MB winchester, TV modulátor, lemezek, joystick eladó. Ár: Kb. 50.000,- Ft. Tel.: 06-221 368-921 (Tátra, Velence)

A1200 memóriabővíttők, hangdigitizáló 3.500 Ft. Action Replay MkII + 7.800 Ft. Cím: S.D.Kft. Tel.: da. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: DERKO, Bp. 1399. Pf.: 701/679.

• Eladó Amiga TV modulátor 2.500 Ft-ért. Érdeklődni: Bp., 2952-420.

• A500 (1MB RAM, 1.3/2.0) + 10845 monitor + külső drive + 2M külső fast RAM + 90 db. lemez + szakkönyvek és egyéb kiegészítők, valamint a CoV összes száma eladó. Érdeklődni: Nagy Péter, Bp. Tel.: 282-45-11/235-ös azobé lez estl órákban!

• 4 hónapos A1200-es 260 MB HD tele programmat, tartozékokkal, lemezekkel SÜRGŐSEN ELADÓ 72.000,- Ft-ért, vagy 1.050,- DM! H. Tizedas Csaba, Gd, Ménesi u.8. 2132

• Amiga 800 (V2.05, 1 MB Chip RAM) + 50 lemez programokkal + joy + egér + szakkönyvek + újságok eladó. Ár: 29.000,- Ft. Cím: Szabó László, Szikszó, Poprád u.3. 3800

• Sürgősen eladó: Amiga 500 (1 MB) + PHILIPS 8833/II. színes stereo monitor + 200 lemez programokkal + 2 diskbox + joystick + mouse + pad + könyvek. Ár meggyezés szerinti! 10845 Attila, 1899-989 — estelel!

• Eladó Amiga 1200-es számítógép (11) és 2 joy 12 hónap garanciával + egér. 70.000 — 75.000 Ft. Érdeklődni: Bago Attila, Aszód, Podmaniczky út 5. 2170.

• Amiga 500 (V1.3, 1 MB) + 100 lemez játékokkal 1 joystick, egér + 10845 COLOR monitor eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Cím: Járóke Gábor, Szombathely, Matom u.1. 9700. Tel.: 06-941 313-831.

• Amiga 1200-on AGA-s és HD-s programcsere, listát kérek. Irj, ha van AGA-s géped. Baj János, Békás, Kispince u.33. 5630

• Sürgősen, áron alul eladó egy megkímélt állapotban lévő Amiga 500-as, 1 MB RAM-ra bővíve + TV modulátor + video kábel + 3 joy + mouse + 337 lemez, külön-külön is. Ár: meggyezés szerinti (Trabant csere is érdekel). Cím: Kotroczó Krisztián, Békéscsaba, Áchim ltp. 4/1. 5600. Tel.: 06-661 446-306.

PC

AKCIÓ! 5 1/4-es lemezek PROGRAMOKKAL EGYÜTT eladók a bolti árnál olcsóbban. Ugyanitt programcsere, minden mennyiségben. Eldeklődni lahét: Pongrácz Gergely, Győr, Kenderáztató u.20. 9030, vagy a 06-961 332-141-es telefonszámon.

Győri eredeti játékcseré!!! Válaszborlitékért listát küldök. Cím: Kévás János, Solvadt, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

• Nagyalakú VB-1 küldjétek (kaptok: 5 1/4-es lemezt + listát!) Jäger Tamás, Baja, Szent Antal u.83/8., 6500

STOP! Eladó egy 170 MB-os Western Digital Winchester (10,8 ms) kifogástalan állapotban. Már Csaba, Esztergom, Víztorony út 15. 2500. Tel.: 06-331 312-834.

GRAVIS ULTRASOUND MAX hangkártya eladó, a bolti árnál 3-4 ezer forinttal olcsóbban. Professzionális céfokra és játékokhoz egyaránt kitűnően használható. A kártya teljesen letbonthatlan. 180-0498.

WAVE BLASTER eladó, 180-0498.

• PC-s programok cseréje. Cím: Szemesi Péter, Mészáros, Rákóczi út 21. 3375.

PC-hez Action Replay 8.000 Ft. Cím: S.D.Kft. Tel.: da. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: DERKO, Bp. 1399. Pf.: 701/679.

Plus! és társai

• 2 db. Plus/4 + magnó összeállítás (5.000,- Ft/db.) új állapotban, valamint 2 db. mikrokapcsológ botkormány (200,- Ft/db.) eladók. Tel.: 275-0397 (Cserny Botond)

C16 számítógép + magnó + joystick + játékkazetták eladó. Érdeklődni: 06-341 339-724 (Bércs)

• Commodore Plus/4 magnóval, 8 db. programmal, tel. kazettával, 2 db. joystickkal, szakirodalommal eladó. Irányár: 15.000,- Ft. Érdeklődni: Kunzst Gábor, Solvadt, Petőfi S.t.13. 6230

• Eladó: Commodore Plus/4-es számítógép több, mint 50 kazettával, magnóval, joystickkal, könyvekkel, Irányár: 8.000,- Ft. Érdeklődni: napközben a 280-36-86-os, este felé pedig a 290-01-35-ös telefonszámon Dohonyi Zoltánnál.

Microsoft PROGRAMOK A COM-WARE Kft.-től

(megrendelhetők a befűzött levelezőlapon)



| | MS-DOS | Windows | CPU | RAM | Üres HDD | CD-ROM | Monitor | Lemez | Macintosh |
|-----------------------------------|--------|---------|---------|------|----------|--------|----------|-------|-----------|
| The Best of MS Entertainment Pack | 3.1+ | 3.0+ | 286+ | 1 MB | - | - | E/V/Herc | 3.5" | - |
| Microsoft Arcade | - | 3.0+ | - | - | - | - | - | 3.5" | - |
| Space Simulator | 5.0+ | - | 386/25+ | 2 MB | - | - | VGA+ | 3.5" | - |
| Microsoft Golf | 3.1+ | 3.0+ | 286+ | 2 MB | - | - | VGA+ | 3.5" | - |
| Microsoft Golf Multimedia Edition | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 4 MB | 5 MB | - | VGA+ | - | - |
| Flight Simulator | 3.2+ | - | 386+ | 2 MB | - | - | E/V+ | 3.5" | - |
| Microsoft Encarta 1994 | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 4 MB | 2.5 MB | + | VGA+ | - | + |
| Microsoft Bookshelf 1994 | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 2 MB | 2 MB | + | VGA+ | - | - |
| Cinemania | 3.1+ | 3.0+ | 386SX+ | 2 MB | 30 MB | + | VGA+ | - | - |
| Dinosaurs | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 4 MB | 2.5 MB | + | VGA+ | - | - |
| Musical Instruments | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 2 MB | 2.5 MB | - | VGA+ | - | + |
| Art Gallery | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 2 MB | 2.5 MB | + | VGA+ | - | + |
| Complete Baseball | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 4 MB | 2 MB | + | VGA+ | - | + |
| Dangerous Creatures | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 4 MB | 2.5 MB | + | VGA+ | - | + |
| Ancient Lands | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 4 MB | 2.5 MB | + | VGA+ | - | + |
| Multimedia Beethoven | 3.1+ | 3.0+ | 386SX+ | 2 MB | 30 MB | + | VGA+ | - | - |
| Multimedia Mozart | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 2 MB | 4 MB | - | VGA+ | - | - |
| Multimedia Schubert | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 4 MB | 4 MB | + | VGA+ | - | - |
| Multimedia Strauss | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 4 MB | 5 MB | + | VGA+ | - | - |
| Multimedia Stravinsky | 3.1+ | 3.1+ | 386SX+ | 2 MB | 30 MB | + | VGA+ | - | - |
| Creative Writer | 3.2+ | 3.1+ | 386+ | 4 MB | 8 MB | - | VGA+ | 3.5" | + |
| Fine Artist | 3.2+ | 3.1+ | 386SX+ | 4 MB | 11 MB | - | VGA+ | 3.5" | + |

- 1 - A hangokhoz/animációkhoz Windows 3.1 szükséges, vagy Windows 3.0
- 2 - Abban az esetben, ha az animációkat is szeretnénk látni
- 3 - Szükséges még az MS DOS CD ROM kiegészítése (MSDEX), legalább a 2.2-es verzió

Játékok

The Best of Microsoft Entertainment Pack

A programcsomag 13 szórakoztató játékból áll. Például:

Tetris - az ismert játék Windows-os változata.
Pipo Dream - csődarabok segítségével kell felépítenünk az utat a víz számára.

Talpal - az azonos mintájú kőveket kell párosítani. A program az ősi keleti játék alapján készült.
 (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Arcade

Öt leendőzős program egy csomagban. Például:

Asteroids - az űrben kell aszteroidákra lövöldöznünk.

Battle Zone - tankkal kell lelőni az ellenséget.

(Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Space Simulator

Egy űrutazásnak lehetsz részese a program segítségével. Űrhajóddal leszállhatsz a Marson vagy a Holdon, vagy akár kedvedre sétálhatsz az űrben. Megvizsgálhatod a galaxis akár 100 ezer évvel ezelőtti vagy későbbi állapotát is. Bejárhatod a naprendszer, megfigyelheted a tejet. A program a NASA adatainak felhasználásával készült.
 (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Golf / Microsoft Golf Multimedia Edition

A játékokban a golf játékkal ismerkedhetünk meg. Akár nyolc ellenféllel is játszhatunk. Saját magunk válogathatjuk ki a nekünk szimpatikus 14 ütőt, amit a játék során használni szeretnénk. (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

A programhoz több kiegészítő pálya is megjelent:

Pinhurst - Észak-Carolina golfpályáján játszhatunk. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)

Banff Springs - Kanadai pálya. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)

Mauia Kea - Hawaii szigetén található pálya, amelyet egy 1964-ben kialudt vulkán lavájában alakítottak ki. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)

Flight Simulator 5.0

A laírás pár számmal ezelőtt indult el az újságban. (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

A programhoz több kiegészítés is megjelent:

Aircraft & Scenery Designer (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Paris Scenery (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

New York Scenery (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Windows kiegészítések

Microsoft Soundbits

A Windows hangjait cserélhetjük ki, szélesebb körben, mint ezt a program eredeti kiépítésében tehetnénk. Külön hangja lehet például az ablakok kinyitásának és bezárásának, vagy egyes programok elindításának.

Windows Soundbits Hanna Barbara (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Windows Soundbits MGM Movie (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Windows Soundbits Music Instr. (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Windows Sound System

A software és a mikrofon segítségével a Windows-t beszédrel irányíthatjuk.

(Ára: kérje tájékoztatónkat)

Oktatóprogramok, lexikonok

Microsoft Encarta CD

A program alapja a 29 kötetes **Funk & Wagnalls** enciklopédia. Ezt több mint 1000 szócikkkel, 8 órnyi hanganyaggal, 7800 fényképpel és illusztrációval, 800 térképpel, 100 táblázattal, 100 rövid filmbejátszással és egy világtérképpel egészíti ki. A szövegeket kimásolhatjuk a programból, és így felhasználhatjuk más alkalmazásokban is. A megfelelő címző megtalálásában többféle tartalomjegyzék áll rendelkezésünkre.
 (Ára: 12.000,- Ft + ÁFA)

Microsoft Bookshelf CD

A CD hét lexikon illetve szótár anyagát tartalmazza:
The Concise Columbia Encyclopedia - 15000 szócikk, 50 animációt és több, mint 1400 illusztrációt tartalmazó enciklopédia.

The American Heritage Dictionary - amerikai értelmező szótár, melyben 65000 szó, és 1100 kép található. A címszavakat a géppel tel is lehet olvasni, a helyes kiejtés megismeréséhez.

Rogers's II Electronic Thesaurus - szinonimaszótár 50000 címszóval.

The World Almanac and Book of Facts 1994 - tények könyve 1994-es adatokkal.

Bartlett's Familiar Quotations - idézetgyűjtemény 22500 idézettel.

The Concise Columbia Dictionary of Quotations - 6000 címszavas idézetgyűjtemény.

Hammond Atlas - világtérkép, mely tartalmazza az országok zászlóját és himnuszát is.
 (Ára: 10.000,- Ft + ÁFA)

Cinemania CD

A program a mozi világába kalauzol el bennünket. 19000 film adatait tartalmazza a CD. 3000 színész, rendező és egyéb személyek életéről lehet olvasni, valamint számos filmrészlet tekinthetünk meg, a némafilmekről a mai filmekig.
 (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Dinosaurs CD

Közel ezer színes kép mutatja be a dinoszauruszok világát. Több száz cikk olvasható a kihalt állatokról. Megismerkedhetünk a különböző dinoszaurusz-fajtákkal, lakóhelyükkel, melyet térképen is megkereshetünk, táplálkozási szokásaikkal, és megtudhatjuk, hogy melyik faj mikor élt.
 (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

További információk:
MICROSOFT, Bp.V.
 Madách l.u.13-14.
 Tel.: 268-1668
 FAX: 268-1558

Musical Instruments CD

A hangszerek megismerését segíti a CD, mely bemutatja a világ különböző tájainak hangszereit, az egyes hangszerek felépítését, és a különböző zenekarok összeállítását. 1500 hangminta hallgatható meg, valamint mi is kipróbálhatjuk az egyes hangszerek hangzását.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Art Gallery CD

A londoni Nemzeti Galériában található képeket tekinthetjük meg a programban. Megismerhetjük a képek keletkezésének történelmi hátterét, a festők életrajzát és főbb műveit. A festményekről elemzést is ad a program, melyből megtudhatjuk többek között, hogy ki illetve mi látható a képen, valamint hogy mikor és mekkora méretben készült a kép. A mű felépítéséről is kapunk magyarázatot, valamint azt is kideríthetjük, hogy melyik festő képén látható hasonló forma vagy alak.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Complete Baseball CD

A kedvelt amerikai sport híros személyiségeit, a mérkőzések eredményeit és érdekes eseményeit, valamint a különböző csapatokat mutatja be a program. Tudásunkat egy 900 kérdést tartalmazó teszt segítségével mérhetjük fel.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Dangerous Creatures CD

Ez a CD a világon élő veszedelmes állatokat ismerteti. Megtekinthetjük az egyes élőlények élőhelyét és támadófegyverét, 250 állatról található összesen 800 cikk, számos színes kép, és több, mint száz filmbejátszás.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Ancient Lands CD

Az ókori civilizációkat mutatja be a program. Egyiptom történetétől Görögország tündöklésén keresztül Róma bukásáig. Gépíthetünk az ókori emberek életébe, munkájába és szótakozásába, és megtekinthetjük a ránk maradt emlékeket.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Composer Series CD

A sorozat a zeneszerzők életét, műveit és tevékenységét ismerteti. Eddig öt zeneszerzőről készült CD:

Beethoven (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Mozart (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Schubert (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Strauss (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Sztravinszkij (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Belenézhetünk az egyes szerzemények kottájába, valamint meghallgathatjuk azokat. Mindegyik program tartalmaz egy játékot is, melynek segítségével például megnézhetjük, mennyit sikerült megjegyezni Beethoven IX. szimfóniájáról.

Programok 8-14 év közötti gyerekeknek

Fine Artist 3.5" lemezen

A program segítségével képeket rajzolhatunk, képregényt állíthatunk össze, kiadványt tervezhetünk, valamint egyéb rajzolással kapcsolatos dolgokat csinálhatunk. A képekbe animált figurákat is beilleszthetünk. Részletes magyarázat tartozik minden részhez. Egy jópofa figura, McZee segít a rajzolásban, és a speciális funkciók használatában, mint például a perspektívus ábrázolásban.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Creative Writer 3.5" lemezen

Ezzel a programmal szövegeket, meghívókat, újságot és különböző feliratokat készíthetünk, mindezt játékos módon. Az elkészült szövegek mellé felhasználhatjuk a Fine Artist segítségével rajzolt képeket is. Itt is részletes magyarázat tartozik minden egyes művelethez és eszközhöz.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Felhasználói programok

TrueType FontPack 1.2 / TrueType Master Set 1/2

TrueType karakterek a Windows alkalmazásaihoz.
(Ára: 6.000,- Ft + ÁFA)

MS DOS 6.22 Euro

Operációs rendszer
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

MS DOS 6.22 Update from 6.0

Microsoft 6.2 Op.rendszer upgrade a 6.0 verzióról
(Ára: 1.000,- Ft + ÁFA)

Végül egy kis magyarázat a táblázatához:

MS-DOS - a szükséges MS-DOS verzió

Windows - a szükséges Windows verzió

Processzor - a processzor típusa

RAM - a szükséges memória mérete

HDD - a szükséges szabad winchesterterület mérete

Macintosh - létezik a Macintosh verzió

Végül pedig a + azt jelenti, hogy a jelölt verzió/típus a minimális követelmény.

PCWORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta

megjelenő folyóiratot, példányban,

☐ fél évre 1410,- Ft

☐ egy évre 2820,- Ft.

Név:.....

Cím:.....

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.



MEGRENDELŐLAP

MEGRENDELŐLAP

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP IX. ÉVFOLYAM ÁRA: 49 FÓRINT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika
nemzetközi informatikai hetilapot példányban,

egy évre: 3254 forintért ☐

fél évre: 1627 forintért ☐

negyed évre: 813 forintért ☐

Név (Intézmény neve):

Cím:

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:
IDG Lapkiadó Kft.
1536 Budapest, Postafiók 386.

EGYÉB APRÓHIRDETESEK

THE PARTY '94

December 26-tól 31-ig (utazással együtt) Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s és C64-es party-ja, kb. 4.000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal. Most Te is ott lehetsz! Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75 (PETROFF)

• Eladó jó állapotban lévő újságok: GURU-k (3.000 Ft), CoV-ok (2.500 Ft), 576 KByte-k (3.500 Ft) összes számai, csak kollekcióként egyben. Érdeklődni: Bp., 2952-420

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNÓD: ADRY

• A létező legjobb könyvválogatás C64-re! Horodhóti C64, Számítástechnika C64, Gépi kódú programozás, TV Basic, Pascal C64, Felhasználói kézikönyv, Gépi kódú programozás haladóknak, BASIC programozás, Típek és Trükkök I-II., LSI C64 I-II., Tizenkét aranybánya. Öt évvel ezelőtti áron egyben háromszorért utánvéttel eladói 250 Ft/dbl Vida Szabolcs, Veszprém, Lóczy L.u.42/C. F/3. 8200

SNES game backup (32 MB-ig) eladó. Cím: S.D.Kli. Tel.: de. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: DERKO, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

• SEGA GAME GEAR től évesen adaptálva, 4 játékkal (Pl. Mortal Combat) eladó. Ár: 11.000,- Ft. Földházi Ágoston, Szentendre, Lóvász u.6. 2000. Érdeklődni lehet még a (06-26) 310-986-os telefonszámon este.

Spectrum 16/48/128-as programok eladókt! Mindig a legújabb. Cím: Soda Tamás, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901.

ELSŐSEGÉLY

Ez a segély most rövidebbre sikerült a hagyományosnál. Ennek két fő oka van. Egyrészt ott van a biblia, ami most jelent meg, másrészt meg kipurcált a videokártyám, úgyhogy csak csökkentett teljesítménnyel tudok dolgozni. Akkor ne is szaporítsuk tovább a szót, a 64-nsektől meg elnézést kérek, hogy ők most kimaradtak.

PC elsősegély

Elsőként egy kis Depth Dwellers choat-olás következik:

CTRL + ALT + N - Ugrás a következő szintre
CTRL + ALT + F - Full Ammo, Health & Flame
CTRL + ALT + L - Extra élet
CTRL + ALT + S - Képernyő copy PCX formátumban

Napjaink legnépszerűbb kalandjátéka a Dark Sun 2. is megjelent. Most ehhez adok egy kis könnyítést:

Indításkor a parancssorban (pl. dsun.k911.s.p.m.-al a-k911 után) a következő lehetőségeink vannak:

-s: Az összes spell-lel indulunk
-p: Az összes pszionikával indulunk
-m: Nincs zene
-a: Nincs intro

A játék alatt a következő billentyűkkel manipulálhatunk:

'T': Szintlépés

'I': Karakter szintjének emelkedése támadás alatt

'm/M': Az összes spell megjegyzése

És akkor PC témában következzenek még egy Lands of Lora tipp:

Akinek nagyon nem megy a dolog (túl gyakori elhalálozás), az a játékokat a LOLT.RN.EXE, kb. 8 Kbyte-os file-lal indítsa el, ami igencsak megkönnyíti a játékot. Van így egy karaktereditorunk is, melyet a hardcopy billentyűjével lehet előcsalni. A beállított varázslat akkor lesz látható a lapunkon, ha atlaszozunk egyet.

Amiga elsősegély

Weigert Józsi gyomaendi ödi olvasónk sejtette, hogy nem nyomjuk le a BENEFACTOR szintkódjait. Így elküldte. Aprópó Józsi, nem tudod véletlenül, hogy M.Károly tanár bácsi melyik suliban tanít?

1. UNDERWORLD: 3MD1MP5PQT / 3MD14PSNR / 3LOLD4N31L / 1MD2HRFQGO / 3FOLL3VODN / 3FOMPJRNOK / 300PLHMLD / 350LJHSLJ.
2. TOMBS OF EGYPT: 3GDPNTNMMOK / 027213GBQF / 0PHOHS323T / 1MD2LRTH45 / 3MDPTANMDL / 6BHLR2GKQD / 2M12BMBFCN / M500H344FG / MGOTPNR504.
3. THE TREE TOP RESCUE: MNBP4PSROR / 2H0M3P321H / 2PQJWLJG2R / MB0TP3R50J / 2BQHG2SJOG / MMQ5M5M03Q / MQ05P34SNG / MGOTTNROCK / M105X37NQB / 2XQIMPLHHK
4. STONES'N'BONES: MNCN343T45 / 2N12NMD100 / 5PHMRSGGOR / 340XC04314 / 3KQJDLK2M / 3MDJKNWPOT / 3MDJMN5NR / DRFCDD18B / 3JQK2LQX2L / QJHGPP4HDD.
5. MERRY WINTERLAND: 6HFKMJJ4BN / 1SQBFD5QHF / 1SQC32T1LH / 3404S54MQS / 0GFC03FC03 / 1XDFJMA4NK / 6VQJ3G34NL / 1JOCPLROOM / 60FKOFFOK / MK24CMCM1K.
6. THE TECHNO TREAT: 1MQ042CPNDD / 2MDGL4VLOT / MMQSRSPROR / MJD4CL4M1J / 1MVM5LJ34FH / MLHS4R450T / 2NDJ0SQJOS / MSQNFQSPHF / M44TNVNSM5 / M10RSF4PDD.
7. TO HELL WITH MINNIAT: MKONPLR40M / 2PQJJ5P33T.

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikárai
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informaticai hetilap
a magyar informaticai piac vezető orgánuma. A világpiac
eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen
tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Teszték, termékismertetéik;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára
épülő, valamint a közép- és nagygepes alkalmazásokról és
rendszeréről.

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LANANTIN GmK közreműködésével

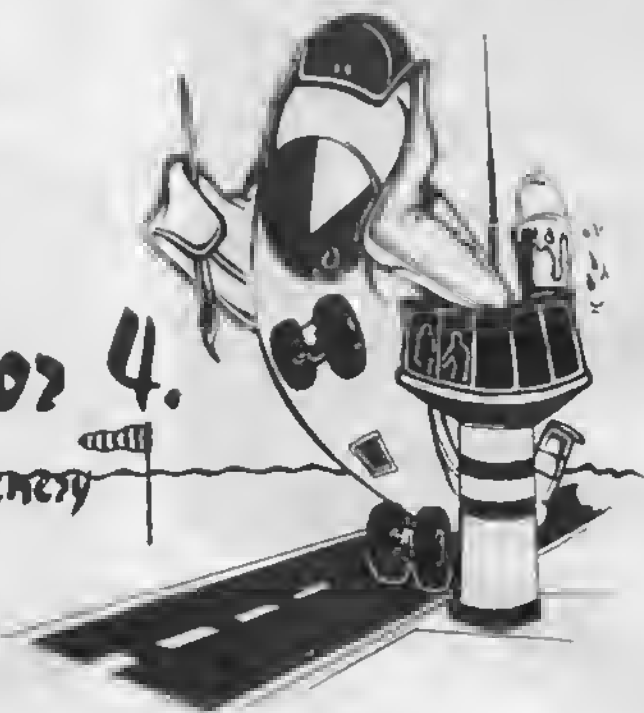
Fizessen elő a PC Worldre!
1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar
PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.
A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows titalására
alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplapból: A hónap alkalmazása,
Szoftveréka
- Szoftver- és hardverteszték.

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LANANTIN GmK közreműködésével

Flight Simulator 4.

Aircraft and Scenery Designer



Well, itt van a híres-nevezetes, a zzzzupci, a csodálatos, a stb. Microsoft (R) *Flight Simulator* (R) 4 *Aircraft & Scenery Designer* leírása!

A *Designer* egy kiegészítő program a *Flight Simulator* játékhoz, egyébként szinte észrevehetetlen, mert ha rajta van a gépünkön, akkor csak egy menüpontban különbözik az eredeti FS4-től. Hibája, hogy csak egy verzióhoz (pl. a 4-hez, vagy 5-höz) használható, de azért van egy-két előnye is (egyébként hozzá sem nyúlna senki).

A *Designer* segítségével létrehozhatjuk az ideális környezetet a játékokhoz, így pl. utakat, tavakat, folyókat, épületeket, reptereket, rádiójeladókat, stb. készíthetünk, de tervezhetünk magunknak repülőt is. A *Designer* egyébként tartalmaz új, kész repülőket, az alap FS4 *Cessna Skylane RG-Model R182*, *Gates Learjet 25G*, *Sopwith Camel*, *Schweizer 2-32 Sailplane* mellett van *Boeing 747-400*, *Beechcraft Starship*, *Piper Cherokee Archer*, valamint *Cessna 182 Seaplane* is.

Ha rajta van a gépünkön a *Designer*, akkor van a *MODE* menüben ('1') egy olyan menüpontunk, hogy *J. Scenery Design...* Ez a menüpont, és a kinyitásakor előjövő újabb menü az egész *Designer*. Bocsnát, vannak változások az *E. Aircraft Library* és az *I. Aircraft Design* menüpontokban is, de első ránézésre nem nagy a különbség az eredetitől. Az alap FS4 rendelkezik egy repülőszerszeggel, az *Experimental Aircraft Designer*-rel, amelynek az *Aircraft & Scenery Designer* egy továbbfejlesztett változatát tartalmazza, az *Enhanced Aircraft Designer*-t. Ami az *Experimental*-ben megvolt, az az újbán is megvan, de látnak ebben olyan lehetőségek, amelyek régen nem voltak.

Nos, először foglalkozunk a *Scenery Designer*-rel, azaz a tájszerkesztővel. Ezt az alprogramot úgy használhatjuk, hogy a *MODE* menü ('1') J pontját hívjuk. Megjelenik a *Scenery Designer* menüje. A *Scenery Designer* 2 részből áll: a *Static* (álló dolgok) és a *Dynamic* (mozgó tárgyak) *Scenery Designer*. A főmenü menüpontjai

így 1-3-ig a *Static*-re, 4-8-ig a *Dynamic*-re vonatkoznak. A menüpontok jelentése:

- 1. Static Scenery Designer:** Egy almenü, amely tulajdonképpen tartalmazza az összes eszközt, amit használhatunk a tájszerkesztéshez. Ez mind csak a táj álló részeire vonatkozik, azaz ezek a játékok között nem mozognak.
- 2. Static Scenery Active:** Ki/be kapcsoló. Csak akkor láthatjuk a játékok között az általunk készített dolgokat, ha be van kapcsolva. A kikapcsolásnak is van értelme, mert ha pl. régóta megvan az a *Designer*, és már megszerkesztettük vele Miami Beach környékét, és meglátjuk a havernál, aki boltban megvette a *Microsoft*-féle Miami Beach kiegészítőt (és az sokkal jobb, mint amit mi kreáltunk), akkor egymás mellett üzemelne ez a 2 scenery file (magyarul jól összerendelnák egymást). Na, ilyenkor érdemes pl. kikapcsolni itt a miénket.
- 3. Auto-Load Static Scenery File:** A *Static Scenery* file-oknál meg lehet határozni a file határát (*Boundary*), aminél átfelesekör bekapcsol az adott file, és kikapcsol az eddigi aktív. Erre azért van szükség, mert a FS4 egyszerre csak egy ilyen file-t tud megjeleníteni. Szóval a *Boundary* a file középpontjától megadható sugarú kört jelent, és e menüpont bekapcsolása esetén aktiválja azt a scenery-t, amelynek a határát átlóptuk.
- 4. Dynamic Scenery Designer:** A mozgó tárgyak, pl. repülő, autók mozgási pályájának és a megjelenítések megtervezése. Ez az út is egy jó nagy almenübe vezet.
- 5. Dynamic Scenery Active:** Ld. 2. pont, csak itt minden a mozgó tárgyakra vonatkozik.
- 6. Auto-Load Dynamic Scenery:** Bekapcsolt állapotban egy static file betöltésekor automatikusan betölti azt a dynamic file-t, amelyik passzol a static-hez.
- 7. Display Dynamic Scenery On Map:** Ha be van kapcsolva ez a pont, akkor a FS4 hecpiett, mozgó térképen megjelennek a dynamic scenery dolgai is, azaz a repülő, autók, kiszolgálókocsik, stb.

8. **Restart Dynamic Scenery:** Előzől kezd a dynamic scenery programját. Majd később látni fogjuk, hogy a dynamic scenery programja tartalmazza az egyes járművek megjelenítési sorrendjét és szabályait.

9. **Flight Timing Records:** A *Designer* rendelkezik egy új játékkal is amellyel, hogy színesíthetjük vele az alap FS4-t. E játék ötlete talán az Amerikában rendezett repülőgép-gyorsasági versenyek alapján jött. A lényege az, hogy a *Static Scenery Designer*-ben lerakhatunk kapukat bárhová Amerikában és a környező tengereken, óceánokon, és ezeken a kapukon kell szám szerint sorrendben minél hamarabb átrepülni. Nos, ez a menüpont tartja nyilván az elért legjobb eredményeket.

0. **Setup Configuration:** Ez már kicsit szarabb, mint az előző. Itt állíthatjuk be a számítógép adatait a *Designer* paramétereit.

Tehát ez volt a főmenü. Menjünk sorrendben végig a pontokon, úgyhogy kezdjük a *Static Scenery Designer*-rel!

A *Static Scenery Designer* az egész program egyik legfontosabb és mellesleg leglátványosabb része. Itt tervezhetjük meg tulajdonképpen a táj leglőbb elemeit, a többi menüben már csak a mazzsolákat pakoljuk le rá.

A *Designer* a részóra jellemző egy billentyűzetkezelési forma, amely itt minden manüpontra igaz. Ezek a legfontosabb billentyűk:

'ENTER': A scenery file-hoz ezzel lehet hozzáadni az éppen lerakott tárgyat (mög vizsgálódz az a gép, hogy komolyan gondoltuk-e, és ha igen, meg kell nyomnunk az 'A'-t).

'ESC': Kilépés a menüből. Ez egyébként az egész *Flight Simulator* menürendszerére igaz.

'SPACE': Vissza a játékba.

'P': Egy pont lerakása, vagy kiválasztása (SELECT).

'TAB': Ugrás a következő pontra.

'SHIFT' + 'TAB': Ugrás az előző pontra.

'INS': Egy pont lerakása a kiválasztott pont után a lerakási sorrendben.

'S': A kiválasztott pont kitörlése.

Ezek lehet, hogy így eléggé sötét hangzanak, de az aktuális szerkesztőeszközben majd nyernek valami értelmet. A kezeléshez még hozzátartozik, hogy a tárgyak lerakása egy felülnézeti módban történik (amelynek kiindulási pontja a repülőgépünk helye, úgyhogy érdemes először a kiszemelt placra telepítenünk, és csak azután elkezdni szerkesztgetni), amelyben mozogni a kurzorvezető gombokkal és a numerikus billentyűk nyílgyöveivel lehet (olyan, mint a SLEW-MODE felülnézetben, csak szerkesztésre nem látjuk a repülőnkkel). A numerikus billentyűk finomabb, a kurzorvezetők pedig nagy sebességű mozgatósokra alkalmasak. A lerakandó tárgyakat nemcsak felülnézetből, hanem oldalról, körbejárva is megtekinthetjük az 'X' gombbal még lerakásuk előtt is, hogy lássuk, hogyan nézne ki az adott környezetben. Egy kicsit hamis ez a kép, mert a zoom kissé torzít rajta, de jobb a somminól.

A *Static Scenery Designer* menüpontjai lőként az egyes tárgylaják lerakásának eszközei. Itt néhány pontban előfordul az 'S' billentyű használata is, amely a Slep And Start Naw... kezdetű dolog, jelentése: az utolsónak lerakott pontot törli, és a kurzor jelen helyzetétől folytatja pl. egy vonal, út, stb. rajzolását. Ezenkívül nem térünk ki külön a Color menüpontok jelentésére sem (végigpásztáz a FS4 által használt 16 színen) és a Resat And Start Naw... jelentése sem (törli az eddig megépített, de le nem rakott tárgyat, és újakezdehetjük az építést). Nos, lássuk ezeket a pontokat!

A. **Add Roads:** Utak építése. A 3. pontban (Road Type) állíthatjuk be az út lajtáját.



4 féle lehet:

- **Country road:** Síma, keskeny föld- vagy betonút
 - **City street:** Városi kétsávos utca
 - **Four-lane road:** Általában városi négy-sávos út
 - **Divided Highway:** Autópálya, 2x2 sáv
- Összesen 35 pontját lehet meghatározni, utána kezdünk újat, bár ez a 35 általában elég.

B. Add Rivers: Folyó készítése. Itt is igaz a max. 35 pont. Meg lehet adni a folyó szélességét is a 3. pontban.

C. Add Buildings and Objects: Épületek és egyéb (pl. lák, szétcsákók, stb.) készítése. A méreteket lábban számolja a gép, mint mindenhol, és a képernyő jobb oldalán lévő táblázatban lehet ezeket beállítani. A bal oldali menüpontok:

1. **Object Sizing And Color Design:** Az aktuális tárgy méretének és színezésének meghatározása.
2. **Select Next Object:** Az objectlistáról (ld. következő menüpont) sorrendben a következő elem kiválasztása.
3. **Select From Object List:** Nem kell a 2. ponttal végigpásztázni az egész listát, hanem elég 1 gombnyomással kiválasztani a kívánt tárgyat.
4. **Reset to Default Design:** Miközben alkotunk, legtöbbször megváltoztatjuk a tárgyak méretét, színezését, és csak utána jut eszünkbe, hogy az eredeti jobb lett volna. Na, ezzel a ponttal vissza tudjuk hozni a defaultot.

D. Add Mountains: Hegyek létrehozása. Ez úgy történik, hogy kezdetben alkotunk egy sokszöget, amely a leendő hegy alapját fogja képezni, és erre a megjelenő 3. menüpontban (**Set Mountain Peaks**) tudunk különböző magasságú csúcsokat elhelyezni. Így alakul ki a 3D hegy a 2D alaplól. A **Set Mountain Peaks** menüpont aktiválásakor egy új menüpont jelenik meg az 1. helyén: **Peak Height**, a csúcs magassága lábban.

E. Add Lines: Vonalak rajzolása. Ilyenkor általában a gurulókat és a parkolóház szélére szoktak rajolni világos színnel.

F. Add Polygons: Sokszögek rajzolása. Ezzel lehet pl. gurulókat, parkolóházat, tavat, szántást, stb. rajolni.

G. Add Runways: Kifutópálya lerakása. Sok mindent be lehet állítani, mielőtt az omber végleg elkészül vele. A bal oldalon lévő felsorolásból azok a töltesetek vannak rajta a kifutón, amelyek mellett "+" jel van.

1. **Edges:** Csík a széleken
2. **Dashes:** Szaggatott vonal középen

3. **Numbers:** Szám a két végén. Megmutatja a kifutó irányát, de szívatásként be lehet pötyögni mást is.

4. **Threshold Markers:** A végeken lévő zebraszerű jelzés

5. **Touchdown Markers:** Földetérési zóna jelzője.

6. **Fixed Distance Markers:** A Touchdown Marker és a kifutó közepe között van.

Ezek mellett be kell állítani a kifutó főnyit (a **Approach Light System**). Itt az **End Lights**-t (kifutó végli zöld vagy piros lámpák), a **REIL**-t (az **End Lights** 2 szélén 1-1 villogó), a **VASI**-t (leszállássegítő, piros vagy fehér színű, lámpák, a többi a **FS4** leírásban) kell ki/bekapcsolni, és a **Type** után érdemes kiválasztani egy jó bevezető fénysort. A "with strobes" kitétel azt jelenti, hogy van lufófény is. A **VASI Angle**-t inkább hagyjuk békén, mert a default érték a nemzetközileg elfogadott érték is egyben.

H. Add Navigational Aids: Rádiók lerakása. Az 1. pontban (**Navigational Aid**) lehet válogatni a rádióállások közül: **NDB/VOR/ILS/Inner marker/Middle Marker/Outer Marker**. A 2-5 pontokban a frekvencia számjegyét állíthatjuk be. Vizuálisan a játékokban és a **Designer**ben nem láthatók. További inlok ezek elhelyezkedéséről a **FS4** leírásban található. Az **ILS**-nél a **Glida Slope** a síklópályát, azaz a **VOR**-t vízszintes mutatóját határozza meg. Ld. még a **FS4** leírás!

I. Add Flight Timing Gates: Erről teljesebb olvasható némi info. A kapukat kell ebben a menüben lerakni. Repülés közben az a kapu villog, amelyikbe be kell repülnünk.

J. Edit Static Scenery: A már lerakott dolgokat itt lehet törölni, vagy módosítani. Egy szép kis almenü van itt is:

TAB. Find Next Object: A képet a következő lerakott tárgyra viszi, és az elkezd villogni.

1. **Find Nearest Object:** A kurzorhoz legközelebbi tárgyat kiválasztja.

2. **Deselect Selected Object:** A kiválasztott tárgyat nem kiválasztottá módosítja (vagy hogyszmondjuk).

3. **Move View to Selected Object:** A nézetet az aktuális kiválasztott tárgyra viszi.

4. **Move Selected Object:** A kiválasztott tárgyat eltolása.

5. **Delete Selected Object:** Kitérli a scenery file-ből.

6. **Revise Selected Object:** Visszatér az adott tárgy editorába, és ott bővíthetjük újra.

7. **Delete Scenery Region:** Megadott sugarú körben kitörli minden lerakott tárgyat.

A képernyő jobb oldalán találhatóak a tárgyak A-I felsorolásban. A kiválasztáskor csak azokat a tárgyfajtaikat keresi meg a gép, amelyek mellett van egy "+" jel. A **Road, River, Mountain, Line** és **Polygon** típusú tárgyakat csak törölni lehet.

K. Static Scenery Library: Az 1-6 pontokban scenery file-ok neveit olvashatjuk. A többi menüpont jelentése:

A. **See More Scenery Files:** Ezzel lehet lapozni az első 6 pontban.

B. **See Scenery Files From Start Of List:** A file-ok listáját (1-6) előlről nézegethetjük. A sorrendet egyébként az határozza meg, hogy a **Flight Simulator** directory-ban melyik jön előbb.

C. **Create New Scenery File:** Egy új file készítése. Ha lerakunk dolgokat, előtte készíteni és aktiválni kell egy file-t, ahová a lerakott dolgokat be kívánjuk tenni. Érdemes figyelni, nehogy a default **Seattle** file-ba tegyük mondjuk az általunk frissen elkészített **Miami**-t, mert akkor a **Seattle** boundary-jét veszi figyelembe be- és kikapcsolásnál.

O. **Change DOS Filename Or Title:** Név változtatása. Az aktuális static file-ra (1-6) vonatkozik.

E. **Delete Selected Scenery File:** A kiválasztott file törlése.

F. **Merge Selected Scenery File:** A kiválasztott file mellé még egyet kiválasztunk, és a kettőt egybeolvaszthatjuk. A "to" után van az a file-név, amely a keletkező file neve lesz.

G. **Define Scenery Boundary:** Megadhatjuk a file középpontját (default: a gépünk helye) és a határ sugarát mérláddban. Ha ezen a határon belépünk a körzetbe, akkor kikapcsol az addig aktív file, és bekapcsol az, amelyikbe éppen beléptünk.

L. Design Preferences: A **Static Scenery Designer** menüjének utolsó pontja, és egyben egy újabb almenü is. Itt lehet beállítani a szerkesztő paramétereit:

1. **Information Line:** A képernyő tetején jelenítható meg, vagy tüntethető el.

2. **Information Line Color:** Az előbbi színe.

3. **Cursor:** A kurzor alakját lehet meghatározni. Lehetséges variációk: **Dot** (pötty), **small +** (kis kereszt), **large +** (nagy kereszt), **invisible** (láthatatlan).

4. **Cursor Color:** A kurzor színe.

5. **Grid:** Rácsos beállítás és ki/bekapcsolása. A rács lehet álló és mozgó is.

6. **Grid Color:** Na, ezt már inkább nem írjuk le!

7. **Grid Size:** A rácsos mérete. Megadható a rácsok távolsága a 9. pontban megadott mértékegységben.

8. **Confirm When Adding Objects:** A visszakerdezés ki/bekapcsolása a tárgyak lerakásánál.

9. **Units System:** A mértékegységrendszert lehet váltogatni. A **Metric** méterben, az **English** lábban számol.

10. **Location System:** A helymeghatározás módszerét lehet váltogatni. A **FS4** számokkal (**FS Coordinate System**), az egész világ viszont lok, parc, másodperc rendszerben (**Latitude/Longitude System**) határozza meg a pozíciót.

A. —F. A lokok, stb. bepötyögése **Latitude/Longitude System** esetén.

Well, ennyi az egész **Static Scenery Designer**. Ha elkészültünk pl. egy reptér és környékének megrajzolásával, akkor betelepíthetjük mozgó járművekkel. Ezt a **Dynamic Scenery Designer**ben tehetjük meg. Itt a szerkesztés úgy történik, hogy különböző mozgásokat (**pattern**) kell leírnunk, és ezekhez a mozgási pályákhoz hozzá kell

rendelőnk egy-egy járművet, és a pályára programját, azaz pl. az indulás feltételét, a befejezés utáni újrakezdést, stb.

A **Dynamic Scenery Designer** menüjének első 10 pontja (1—0) a file-ok neveit tartalmazza. Ezeket kiválasztva az adott file programját írhatjuk meg ill. módosíthatjuk. A többi menüpont jelentése:

A. **See More Patterns:** Lapozás.

B. **See Previous Patterns:** Lapozás vissza.

C. **Record Pattern:** Itt lehet felvenni egy mozgás pályáját. Felvétel előtt be kell állni a kiindulási pozícióba a repülőnkkel. A megjelenő almenü 1. pontját indít a felvételt, és az 'Y'-nál tudjuk leállítani. Leállítás után megjelenik az a menü, amelyben megírhatjuk a jármű programját:

1. **Pattern Title:** Cím megadása

2. **Pattern Status:** Actív esetén látható csak a játékokban az adott mozgó tárgy.

3. **Model:** Ki lehet választani azt a járművet, amelynek a felvett mozgási pályát szájuk. Ezek a járművek: *Cessna 182, Learjet, Boeing 767, Grumman F14, Schweizer, Red/Blue/White Automobile* (piros, kék vagy fehér autók), *FUEL Truck* (repertéri kiszolgálókecske), *Sailboat* (vitorlás), a *Cessna Seaplane* géppel tudjuk csak tolvannal vizen a pályáját).

4. **Display Model Before Start:** Ha YES, akkor a **dynamic scenery** file indulásakor biztos, hogy megjelenik az adott jármű. A következő pontokban adhat meg, hogy esetleg egy másik jármű után induljon csak el ez, aminek a programját írjuk. Ilyenkor, ha ez a menüpont NO-ra van állítva, akkor addig nem jelenik meg, amíg el nem kezdődik a mozgása. YES esetén viszont a mozgási pályától függetlenül vár, amíg el nem indulhat.

5. **Begin Pattern:** A jármű indulásának feltételeit lehet itt beállítani. IMMEDIATELY esetén nincs feltétel, az AFTER pedig a megjelenő file-nevű jármű valamilyen mozgásához köti a gép elindulását. Ezt a feltételt a 6. pontban lehet beállítani, ami csak AFTER esetén létezik.

6. Csak akkor jelenik meg ez a menüpont, ha az 5.-ben nem IMMEDIATELY van beállítva. Ezeket írhatja ki: **starts** (az adott jármű indul), **takes off** (felemelkedik a földről), **lands** (földet ér), **parks** (a pattern végétéri). Ez a menüpont az 5. pontban alkaldett kiírás feltétele.

7. **Pattern End Action:** Itt lehet meghatározni, hogy a pattern végetéreskor mi legyen. Ezek közül lehet válogatni:

start over (felől kezd a pattern a feltételeket figyelembevéve), **park** (a pattern végetéresi helyén hagyja a járművet, de nem tűnteti el), **disappear** (eltűnik a jármű a pattern végetéreskor).

8. **Save Changes:** Kiment a file-ba az adott járművet.

9. **Delete Pattern:** Ez csak a módosításnál használatos. Kitérli a file-ból az aktuális járművet és mozgási pályáját.

D. **Dynamic Scenery Library:** A **dynamic scenery** file-ok listája. Ugyanaz, mint a **Static Scenery Library**, csak nincs G. menüpont.

Valószínűleg ennyi bőven elég a **Dynamic Scenery Designer**ről. Nem túl honyolrt dolog lerepülni vagy legurulni egy patternrt, úgyhogy innenl bárki meg tudja csinálni egymagában is.

A **Designer** tartalmaz egy repülőgépszerkesztő programrészt is. Az alap **FS4** is rendelkezett hasonlóval, de abban nem volt ennyir variálható lehetőség, ott főleg csak olyan opciók voltak, melyek a repülőnek nemcsak repülési tulajdonságait, hanem kinézetét is módosították. Ezzel szemben az **Aircraft & Scenery Designer** repülőtervező része az előző szerkesztő lehetőségeit főként olyan dolgokkal bővítette, melyek csak finom változásokat okoznak a repülőgép repülési tulajdonságaiban. Mindenképpen fontos megjegyezni, hogy a következőkben leltak a **Designer** repülőtervezőjén alapulnak, de tökéletesen felhasználhatók az alap **FS4 Experimental Aircraft Designer**-éhez is. Tehát semmi gáz, a **FS4** leírásból kihagyott repülőszerkesztő leírása itt van, csak kibővítve.

Az **Enhanced Aircraft Designer** is a **Mode** menüből hívható le, mégpedig az '1' megnyomásával. Ilyenkor az **Aircraft Designer** főmenüje jelentkezik be, és felül található a szerkesztendő gép rajza. Ez a rajz forgatható, mint az alap **FS4** esetében. Az '1' gombbal a gépet függőleges tengelye körül forgathatjuk, a '2' gombbal a szárnyal párhuzamos tengely körül, a '3' billentyűvel a hosszanti tengely körül lehet forgatni, a '4'-gyel állíthatjuk le a forgatást, az '5' gombbal pedig visszaállíthatjuk a kiindulási pozícióba a repülőgépsziluettet. A '6' és '7' gombokkal a szerkesztő színeit állíthatjuk. Ezek alatt van a főmenü a bal oldalon, jobb oldalon pedig a szárnyakat meghatározó paraméterek (**Main Wings**):

J. **Span In Feet:** A fesztáv, azaz a szárnyak végoinek távolsága lábban.

K. **Chord In Feet:** Azt a mórát adhatjuk meg itt, amely a szárnynak a törzshöz való kapcsolódása. Ha a gépet oldalnézetből nézzük, akkor a szárnynak pont ezt a méretét látjuk (mondhatnánk szárnyprofilnak is).

L. **Aspect Ratio:** Ez egy arányszám, a szárnyhossz és a szárnyprofil arányát adja meg. Ha ezt változtatjuk, a J. pont értéke is változik, és fordítva.

M. **Angle Of Incidence:** A szárnyprofil vízszintestől való eltérésének szögét adhatjuk itt meg. Értékét érdemes —14 és +14 közé tenni, egyébként bármit teszünk, a gép megesúszik. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál jobban nő a felhajtóerő a szárnyakon.

N. **Induced Drag Adj.:** A sebesség hatására plusz fékezőerő keletkezik. Ez igazából csak lassú siklórepülésnél érzékelhető. Csökkentésük értékét, ha a siklás túl meredek!

D. **Dihedral (Degrees):** A szárnyak vízszintestől való eltérésének szögét adhatjuk itt meg. Erre a gép stabilitása miatt van szükség, hatására a szárnyak onyhe V alakba állnak. Minél nagyobb ez a szög, annál hamarabb beáll a repülő egy fordulót után vízszintbe.

P. **Dihedral Scale:** Ez is a stabilitást határozza meg, csak sokkal finomabban, mint az előző paraméter. Nagy értékek esetén gyorsabban áll vissza a gép vízszintbe.

Q. **Gyro Dihedral:** Ezzel is a stabilitást állíthatjuk be finoman. Kis értékek esetén a repülő elfordult közepre állított kormányál is. A default érték általában pont jó.

R. **Winglets:** A szárnyak végén lévő kis függőleges vezérsíkok ki/bekapcsolója. Hatása nem túl jelentős, de kiesit lékező és stabilizáló a repülést.

A szárnyak paramétereit azok a menüpontok határozzák meg. Látható, hogy az alap **FS4** repülőszerkesztője nem tartalmaz minden itt olvasható paramétert. Ezek alatt található az **Airframe And Propulsion** menü és annak pontjai:

S. **Typo:** A szerkesztendő repülőgép típusát állíthatjuk itt be. Vannak olyan gépek, amelyeket a **Microsoft** tervezett, ezeknél egy csomó menüpont nem jelenik meg, azaz ezeket nem állíthatjuk.

T. **Power:** A hajtómű erejét határozzhatjuk meg. Propelleres gépeknél léderőben, sugárhajtóműveseknél pedig fontban adhatjuk meg a vánd. ill. tolóerőt.

U. **Altitude Derate:** A motor eraje a magasság növekedésével csökken, merl ritkább a levegő. Ezzel a számmal adhatjuk meg, hogy milyen arányban romoljon a motor teljesítménye. Minél nagyobb számmal adunk meg, annál köcsögebb lesz a motor nagy magasságban.

Na, ezek után rátérhetünk a bal oldalt található menükre is.

Stabilizer Systems menü ('A')

Ez a stabilizátorok, a vezérsíkok menüje. Itt több olyan paraméter is található, melyet a **FS4-féle Experimental Aircraft Designer** szedtek ki. Először nézzük meg a **Horizontal Stabilizer**, azaz a vízszintes vezérsík menüpontjait! Érdemes felülmézetbe fordítani a repülőgépsziluettet.

A. **Position:** A vízszintes vezérsík távolságát adhatjuk meg az orrtól hüvelykben. Ha a szárny elé rakjuk, "kacsa" elrendezésű gépet kapunk, de még be kell állítanunk ehhez a **Canard Configuration** kapcsolót a **Wgt/Bal/Instrum/Struct** menüben.

B. **Surface Area:** A vízszintes vezérsík felületét adhatjuk meg.

C. **Angle Of Incidence:** A vízszintes vezérsíknak azt a szögét állíthatjuk be, amit a bot előre ill. hátramoztatásánál észlelhetünk. Minél nagyobb ez az érték, annál stabilabb, ám kevésbé mozgékony a gépünk.

D. **Lift Coefficient Scale:** Minél nagyobbra állítjuk ezt az értéket, annál nagyobb fel-



hajtóról keletkezik a bot meghúzásával. 1024 többszöröseivel érdekes állítanunk a nagyságrendek miatt.

Ezek voltak a vízszintes vezérsík paraméterei. A következők a függőleges vezérsíkra vonatkoznak (**Tail, Vertical Stabilizer**):
E. **Position**: Távolság az orrtól.
F. **Surface Area**: A függőleges vezérsík felülete.

A következő paraméterekkel a repülőgép vízszintestől eltérő mozgás esetén való viselkedését határozhatjuk meg. Ezeknek a paramétereknek az értékei érdekes 0 és 50 közé rakni. Magas értékek esetén a gép nagyon stabil lesz, de alap akrobatikus elemeket máris nem lehet vele megcsinálni, mert túl hamar visszaáll a stabil állapotba.
G. **Pitch Damper**: Az orr fel ill. le történő elmozdulására vonatkozik.
H. **Roll Damper**: A felidulásra vonatkozik.
I. **Yaw Damper**: A lábikormány hatására oldalra elmozduló orr esetére vonatkozik.
J. **Pitch Vel. Hyst.**: A magassági kormány érzékenysége lehet itt beállítani. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál darabosabb lesz az emelkedés ill. süllyedés.

A következő 2 menüpont a felfelé és lefelé történő mozgások stabilizálását határozza meg. Értékük 0 és 32767 között változhat, nagyobb számok esetén könnyebb, kisebbeknél realisabb a kezelés.

K. **Pitch Stabilizer Easy**: Amikor a **FS4 SIM** menüjének **Realism** pontja **EASY**-re van állítva, akkor ezt az értéket veszi figyelembe.

L. **Pitch Stabilizer Real**: **REALISTIC** esetén ezt az értéket veszi figyelembe.

Color And Visual Design menü ('B')

A repülőgép színeit és feliratozását ebben a menüben készíthetjük el. Fel vannak sorolva a repülő alkatrészei, és mellettük van egy-egy színminták, amelyet a hozzá tartozó betűvel változtathatunk meg. A 'K' opció használatának szövegét, pl. azonosítószámot, lajstromjelet írhatunk a *Cessna* gépek oldalára. Max. 8 karaktert pótyoghathatunk be, és ezek is csak betűk és számok lehetnek. Hát ennyi orrót a menüről bőven elég lesz.

Wgt/Bal/Instrum/Struct menü ('C')

E menü első része, a **Weight** and **Balance** a repülőgép súlyával, üzemanyagtárolásaival és egyensúlyi rendszerének meghatározásával foglalkozik.

A. **Dry Weight**: Üres tömeg meghatározása fontban.

B. **Fuel Capacity**: A tartályok méretének meghatározása gallonban.

C. **Center Of Gravity**: A gép tömegközéppontjának definíciója az orrtól, hüvelykben.

D. **Center Of Lift**: A felhajtóerők eredőinek kiindulási pontja az orrtól, hüvelykben.

A következő 3 menüponttal a repülés irányát megváltoztató rendszerek érzékenysége állíthatjuk be. Ha értékük 0, akkor mindegy, hogy mit leszünk a kormányokkal, a gép iránya nem fog megváltozni.

E. **Pitch Inverse Moment**: A magassági kormányra vonatkozik. Kis gépeknél 20000-32000 közé érdekes beállítani az értéket, és 5000 körülre a közepes gépeknél, pl. *Learjet*.

F. **Roll Inverse Moment**: A fordulásra vonatkozik. *Cessna* gépek esetében 6000-ra érdekes állítani.

G. **Yaw Inverse Moment**: A lábikormányra vonatkozik. Állítsuk 10000 körülre a *Cessna* gépeknél.

A következő 4 menüponttal különböző műszereket állíthatunk be, amelyek valamilyen módon a műszerfalhoz is kötődnek:

H. **Dverspeed Warning**: A repülőgépeknél előfordulhat, hogy olyan nagy sebességre gyorsulnak fel, hogy az már veszélyes, azaz nem biztos, hogy

egyenben marad a gép a repülés után. Itt lehet beállítani azt a sebességértéket, ahol figyelmeztetést kapunk a nagy sebesség miatt.

I. **Sim Switches**: Értéke 0-3 lehet. Ez egy kapcsoló, amellyel azt állíthatjuk be, hogy milyen billentyűkkel milyen műszert vezéreljünk. 0 esetén a **FLAP**-et kezelő billentyűkkel a **FLAP**-et kezelhetjük, amely lékező és felhajtóerőt is termel. 1 esetén a **FLAP**-et kezelő billentyűkkel a **SPDILERS**-t irányíthatjuk, amely csak fék-kezőerőt termel. 2 esetén **FLAP** billentyűkkel **FLAP**-et, a **CARB HEAT**-et kezelővel pedig a **SPDILERS**-t vezérelhetjük. 3 esetén **FLAP** és **CARB HEAT**-et kezelő billentyűkkel a **SPDILERS**-t vezérelhetjük.

J. **Stall Warning Angle**: A csúszásveszélyjelző értéket adhatjuk itt meg, azaz hogy hol kezdjen el villogni a figyelmeztető. Értéke általában 11-18 fok között van, és a **Federal Aviation Administration** (FAA) szabályai szerint a csúszás előtt legalább 5 csomóval figyelmeztetnie kell. Ezt sok tesztelés után mérhetjük ki pontosan.

K. **Enhanced Instrument Panel**: Ez a *Boeing 747*-es műszerfal, telis-tele olyan dolgokkal, amelyek nincsenek a *Cessna* műszerfalán, úgyhogy erről is lesz egy kis niese a vége felé.



A következő 3 opció inkább "egyebek" jellegű. Itt vannak azok a dolgok, amelyeket egyik cím alá sem tudtak besorozni:

L. **Gear**: A futómű kapcsolója. 3 lehetőség van: **RETRACTABLE** (behúzható), **FIXED** (nem behúzható, azaz mindig kint van), **FLDATS** (vízitalpak, csak a *Cessna* knál).

M. **Canard Configuration**: "Kacska" elrendezés kapcsolója (ld. mint a *Beechcraft Starship*). Ha be van kapcsolva, a vízszintes vezérsíkoknak előrébb kell lenniük, mint a szárny.

N. **Crash Resistance**: Itt adható meg az, hogy a gép mekkora földhözcsapódást bír ki. A beállított érték **EASY** állapotra vonatkozik (ld. **SIM** menü **REALISM** pontja), **REALISTIC** esetén ennek az értéknek pont a fele lesz aktuális.

Aerodynamics/Controls menü ('D')

Ez a menü tartalmazza a repülőgép aerodinamikai paramétereit, és még néhány más kezelőszerv tulajdonságát. A következő 3 menüpontban néhány felületet adhatunk meg:

A. **Frontal Area**: Itt adható meg a repülőgép légellenállási felülete.

B. **Frontal Area Scale**: Ez a menüpont is a légellenállással függ össze. Minél nagyobb értéket adunk itt meg, annál áramvonalasabb a gépünk.

C. **Body Side Area**: A törzs felületét adhatjuk itt meg.

Az elkövetkezőekben néhány olyan menüpontot láthatunk, melyekkel a mozgó alkatrészek (pl. flap) aerodinamikai adatait határozhatjuk meg:

D. **Flaps Lift Coef.**: A flap kinyitásával keletkező felhajtóerő arányát határozhatjuk itt meg. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál nagyobb lesz a felhajtóerő. Alapból 8192 a default érték. Ez a menüpont nem jelenik meg, ha a **Sim Switches** értéke 1.

E. **Flaps Drag Coef.**: Itt a flap kinyitásával keletkező fék-kezőerő arányát állíthatjuk be. Itt is nagyobb érték hatására na-

gyobb fék-kezőerő keletkezik. A default 500 körül van.

F. **Gear Drag Coef.**: A kerék kinyitásával keletkező fék-kezőerő. Vigyázzunk arra, hogy a különböző típusú gépeknél nagyon más értékek lehetnek. Tehát pl. egy *Cessna* esetében 45 körül jó, míg egy *Learjet*-nél 200 körül az elfogadható érték.

G. **Slow Speed Drag**: A gurulás közbeni súrlódási fék-kezőerőt adhatjuk itt meg. 5 és 10 közötti értékeket érdekes beírni, minél nagyobb számot írunk be, annál nagyobb a fék-kezőerő.

H. **Spoiler Drag**: A Spoiler kinyitásával keletkező fék-kezőerőt adhatjuk itt meg. A *Learjet* esetében ez az érték 300 körül jó.

I. **Touchdown Drag**: Amikor földet ér a gép, a kerekek és a föld között súrlódási erő lép fel. Ennek arányát adhatjuk meg itt, 50-200 között realis.

J. **Slip Drag**: Ez az érték csak akkor érzékelhető, ha ki van kapcsolva a **Sim** menüben az **Auto Coordination**. Ilyenkor, ha ellentétesen fordítjuk a láb- és a botkormányt, a gép sebessége esőkhenni kezd. Ha a sebesség túl drasztikusan esőkhenni, növeljük ezt az értéket! Egyébként a *Cessna* esetében 10, a *Learjet*-nél 12 ez az adat.

K. **Max. Velocity**: Itt a gépünk által elérhető maximális sebességet kell beírunk. Végülis orra a számítógépnek csak azért van szüksége, hogy ne adhasson irrálisan kicsi légellenállási tényezőket. Tehát érdekes ezt az értéket az általunk tervezett maximális sebesség fölé rakni úgy 10-50%-kal.

L. **Dynamic Pressure Limit**: Ez a menüpont csak nagysebességű gépeknél használható, néhány 100 csomó alatt egyszerűen nem érzékelhető. Ha nullára van állítva, nem lehet felszállni a repülővel, bármennyire húzzuk a botot.

A következő jópár menüpont azokat az adatokat tartalmazza, amelyek megváltoztatják a nagyobb sebesség elérésekor a kormányok hatásfokát. Erre azért van szükség, mert a repülőgép kormányászai a szárnyak és vezérsíkok körül áramló levegőt használják ki, így ha nagyobb a sebesség, nagyobb egy ugyanolyan kormánymozdulat hatásfoka is. A közepes sebesség elérésekor felére, nagy sebesség esetén pedig nyolcadára kell csökkenteni a kormánymozdulatokat. Ezeket az adatokat a "Half" (fél) és az "Eight" (nyolcad) kitételekkel jelölték.

M. **Rudder Sensitivity**: Az oldalkormány hatásfokát kell itt beállítani. Kb. 8000 körül értékek a megfelelőek.

N. **Rudder Half**: Ez a félre csökkentett oldalkormány hatásfokára vonatkozik. *Cessna* esetében a 200, *Learjet*-nél 300 körül elfogadható.

D. **Rudder Eight**: Ez a nyolcadára csökkentett hatásfokra vonatkozik. *Cessna*-nál 1000, *Learjet*-nél 1500 jó.

P. **Ailer. Sens.**: A csűrőkormány hatásfokát kell itt beállítani. 1400 körül írjunk egy *Cessna*-hoz, 750-et a *Learjet*-hez!

Q. **Ailer. Half**: A *Cessna*-é 200, a *Learjet*-é 500 körül mozog.

R. **Ailer. Eight**: 1000 körül van a *Cessna*-nál, 2500 a *Learjet*-nél.

S. **Elev. Half**: A magassági kormány viselkedésére vonatkozik. Értéket *Cessna* esetében rakjuk 200-ra, *Learjet*-nél pedig 300 a realis.

T. **Elev. Eight**: Szintén a magassági kormányra vonatkozik. Tegyük értéket egy *Cessna*-nál 1000-ra, *Learjet*-nél 1500-ra!

Innenlől már inkább vegyeselvárogott jellegű dolgok következnek, mert nem tudták a programozók besorolni vagy beírni egy-egy csoportba sem:

U. **Ground Steering**: Itt a földön való kanyarodás sugarát állíthatjuk be. Nulla esetén átlagos átmérőjű fordulót képes a gépünk csinálni. Egészen 16383-ig nö-



velhetjük úgy, hogy közben felére csökken a sugár. Ha nagy sugarat akarunk, akkor ezt az értéket 49000-65535 közé állítsuk! Itt a 49000 jelenti a legnagyobb sugarat, egyben a legészeselebb fordulót.

V. Stall Synthesize: Ez a menüpont csak akkor használatos, ha egy repülőgépet demorepülésre készítettünk fel. Itt adhatjuk meg azt a sebességet, amelyenél kilrja a gép demo közben, hogy megcsúszunk (STALL).

W. Heavy Aircraft: Ezzel a kapcsolóval definiálhatunk nehéz repülőket. Nehéz gép esetén az üzemanyagtartály mérete, az üres súly és a teljesítmény értéke ezerszeresére nőnek.

Y. Thrust Reversers: Itt lehet a gépünkbe hajtóműmegfordítót vagy sugárléket építeni. Ez a megfordító az utasszállító gépeknél használatos. Leszálláskor, mikor már gurul a repülő, bekapcsolják ezt a szerkezetet, és ez előre lüktet a hajtógázt, így hamarabb lelassul a gép.

Hát ennyi a repülőgép-szerkesztő. Látható, hogy kicsit sok a variálható lehetőség, és vannak olyanok, amelyek csak linomságok, de hát ettől olyan reális ez a program.

Maradjunk még mindig a repülőgépeknél! A *Designer* rendelkezik új gépekkel, amelyek nem voltak az alap FS4-ben. Ezek kezelése általában megegyezik az ott található repülőkével, de van egy eset, amelyben jelentősen eltér. Ez az eset a *Boeing 747-400* utasszállító óriásgep.

Mielőtt ezt a repülőt kipróbálná valaki, tudnia kell a többi géppel repülni, leszállni, stb. Legnagyobb hátránya, hogy mérete miatt elég lomha, lassan reagál a kormány-mozdulatokra. A B-747-es műszerlata szinte teljesen különbözik a *Cessna* műszereitől, mint az olvasható az *Aircraft Designer*-ben is. Ezt hívják Enhanced Instrument Panel-nek.

Első ránézésre semmi hasonlóság nincs a *Cessna*-műszerrel és eközött, ha jobban megnézzük, azért ezen is találhatóunk ismerős dolgokat. Először is ott van bal oldalt egy nagy négyzet. Ebben van a műhorizont, bal oldalon a függőleges skála a sebességmérő, jobb oldalon pedig a magasságot olvashatjuk le. Ettől a műszertől jobbra található szintén egy négyzet. Ez a térkép és az ADF navigációs segédeszköz helye. E két műszer fölött található egy jó hosszú csík. Ez tartalmazza a rádiókat. Mindkét kocka alatt található egy-egy kis csík. A műhorizont alatt a keresztirányú mérő, a térkép alatt a körérfák állapotát visszajelző műszer. Ha ez utóbbi el van

színeződve, akkor be van kapcsolva a körérfák. Ezekről jobbra található a fedélzeti számítógép, a jobb alsó sarkban pedig egy csemő műszer visszajelzője. Balról jobbra ezek a műszerek: trimm, speed brake (leszállás előtt használatos fék), gázkar visszajelző, flap visszajelző. A trimm kezelésére ld. a FS4 leírását! A speed brake használata a 'H' billentyűvel történik. Ha egyszer megnyomjuk, megjelenik egy kis A betű a műszernél, és az azt jelenti, hogy elő van készítve a szerkezet. Ha még egyszer megnyomjuk a 'H'-t, aktiválja a féket. Ha megint megnyomjuk, akkor kikapcsolja az egészet. A gázkarból 4 db. van, de csak egyszerre lehet őket kezelni.

Ha megnyomjuk a 'Shift' + 'U'-t, akkor a gázkarokon lévő számok elfeketednek, a gázkarok pedig elfehérednek. Mellesleg bekapcsolódik a hajtóműmegfordító is. A flap kezelését ld. a FS4 leírásban! Még található egy visszajelző a műszerfal jobb oldalán egy függőleges csíkban. Ez a futóművek visszajelzője. Ha valaki nem venné észre, ez a rajz egy kereket akar szimbolizálni, nem oldalnézetből, hanem előlről.

Nes, hát ennyi a műszerek jelentése. Igazi újdonság csak a fedélzeti számítógép. Ennek kezelése okozhat némi gondot. A jobb oldali négyzet képernyőn található egy csemő adat, műszer, stb. Közöttük 'Shift' + 'Tab'-bal váltogathatunk. Ezek sorrendben:

- ... Checklist: Itt fel vannak sorolva a felszálláskori és leszálláskori teendők. Hasznos egy ilyen batár gépnél, mert nem kell annyit mindenre figyelni, ha közben ügyelünk arra is, hogy pontosan betartsuk az ott előírtakat.
- Rádiók: A COM, ADF és XPDR rádiók frekvenciáját ezen a képernyőn (is) be lehet állítani.
- Rádiók: A NAV1, NAV2 és DME rádiók frekvenciáit, adatait állíthatjuk itt (is) be.
- Markerek. stb.: Fent a markerek visszajelzői láthatók. Ha elrepülünk felettük, kigyullad az aktuális markerre jellemző lámpa. Továbbiak a FS4 leírásban. A Mag. Compass mellett olvasható a repülőgépi jelenlegi iránya. Az ADA mellett számból azt tudhatjuk meg, hogy mekkora szögben vannak kitérítve a magassági kormánylapjai. A Time az időt számolja, a Timerre leszálláskor lehet szükségünk, ha mindent előlről szerint, az időt előre meghatározva akarunk csinálni. A Zoom mellett leolvashatjuk a zoomolás jelenlegi értékét. Az Alt. Altnél beállított magassági határ elérésekor (+/-100 láb) vizuálisan kezd egy figyelmeztető.

- Pitot Heat, stb.: A Pitot Heat egy melegítőszorkentyű, ha befagy a pitotcső, azaz a sebességmérő. A Strebes és a Lights a fények ki- vagy bekapcsolt állapotát jelzi vissza. A VAC mellett adat arra vonatkozik, hogy a hajtómű milyen szívónyomáson dolgozik. Az DAT a külső hőmérsékletet jelenti Celsiusban. Az Altim. felirat mellett szám a pentes magasságunkat mutatja.
- Olaj: Az DT felirat mellett az olaj hőmérséklete, az DP mellett pedig a nyomása olvasható le.
- Nyomásmérő: Az EPR jelenti a motorban uralkodó nyomás nagyságát, az N1 pedig az elsődleges kompresszor nyomásadatait.
- Nyomásmérő/üzemanyag: Az N2 a másodlagos kompresszor nyomásadatait mutatja, az FF mellett pedig az üzemanyag fogyasztásról kaphatunk adatot font/óra mértékegységgel.
- Üzemanyag: A FUEL REM felirat mellett olvasható a maradék üzemanyag. Az EGT felirat mellett számjegy a kiáramló égéstermék hőmérsékletére vonatkozik.

Végül egy kis billentyűzetösszegező a újdonságokról:

- 'Shift' + 'Del': Zoom nagyítás a térképen.
- 'Shift' + 'Ins': Zoom kicsinyítés a térképen.
- 'Shift' + 'Space': A térkép váltása ADF-re.
- 'Shift' + '/': Parkolófék. A térkép alatt sáv elszíneződik.
- 'H': A speed brake készenlétbe kapcsolása, bekapcsolása és kikapcsolása.
- 'Shift' + 'U': Hajtóműmegfordító.
- 'Shift' + 'Tab': Végig lehet ezzel pásztázni a jobb oldalon található négyzet képernyőn kiírt adatokon.
- 'Shift' + 'Y': A többféle Checklistek között lehet ezzel váltogatni. Takeoff (felszállás), Climb Out (utazómagasság és -sebesség eléréséig aktuális), Landing (leszállás).
- 'Shift' + 'B' (numerikus billentyűzet): A Timer elindítása.
- 'Shift' + '4' (ld. előző): A Timer leállítása.
- 'Shift' + '5' (ld. előző): A Timer nullázása.
- 'Shift' + '1' (ld. előző): A magassági figyelmeztetés bal számjegyének beállítása. Miután ezt megnyomtuk, a '+/-' gombokkal tudjuk kiválasztani a kívánt számértéket.
- 'Shift' + '3' (ld. előző): A magassági figyelmeztetés jobb oldali számjegyének beállítása. Ld. még az előzőt!
- 'Shift' + '7' (ld. előző): A pitotcső melegítőjének ki/bekapcsolója.

Hát igen, Ennyit tud kb. az *Aircraft & Scenery Designer* nevű program. Talán meglepő mindezek után, hogy az egész ráler egy CD-s lemeze (!) is. Ebből is látszik, hogy a reális dolgok nem feltétlenül tágígyesek. Az egész nagyon szép tud lenni, amikor már elkészültünk egy vidék megajzolásával, srb., de alkotás közben iszonyatosan unalmas is lehet. Ezért igazából csak az elszánt FS4 rajongóknak ajánljuk a programot idővesztés miatt. Ennek ellenére mégis nagy látvány, mikor végignézzük az általunk megalkotott Chicago Area-n, vagy máshol, és nem azokat a szármalmas pálcikareptereket és a végtelenbe vesző fűves pusztákat látjuk, hanem villogó irányítótoronyok, le- és leszálló gépek, a magas felhőkarcolók alatt nyüzsgő autókavalkád, gyárak, utak, autópályák, tavon úszó vitorlások és erdők felett repkedhetünk.

• Ggab



FIGYELEM! A Microsoft Flight Simulator 5.0 jogtiszta eredeti verziója, valamint az Aircraft & Scenery Designer további két Scenery-vel megrendelhető postai utánvétellel a befűzőtt levelezőlap felhasználásával.

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
TÖRÖK CSABA (CSIKÁ)

Igen, igen, megint eltelt egy kis idő, és ismét megjelent a CoV, amelyben megtalálható, (mint mindig) az Amiga felhasználói rovat. Még itt az elején megpróbálom egy kis tartalmi rendet kialakítani, de tudom, hogy a végére megint csak káosz lesz az egész. Tehát: Kezdesnek egy olvasói reagálás (Tanulságos!) az 500-as, 600-as közötti különbségekről, majd az előző számban megemlített security program leírása, és a lorráskód lekötése lesz a nagyobb lélegzetű dolog, ezután egy-két aprócska dolog lesz a végére.

Akkor a levél, amit Ráduly István küldött, amelyben kifejezi a különbségek nagyságrendjét a két Amiga típus között. Ja, és még idekném azt, hogy a levelet nem cenzúráztam meg. (Csak egy picit. — CsiKa) nem írtam hozzá, ami alább következik az a szög levél, amit kaptam.

"... A RAM-mal kapcsolatban az A500, A500+-os gépekben háromféle lehet a RAM: ChipRam, FastRam, Slow-Fast Ram. A ChipRam alapvető tartozéka a gépnek, hiszen a custom chippek (ISFX, GFX) csak ezt érik el. Slow-Fast Ram az, amit az 500-as és 500+-os gépek előbbre kell dugni. Ez az A501-es (Vagy másmilyen — CsiKa) bővítő, melynek kezdőcíme C00000. és valójában a második 512K Ram, de ez nem igazi Fast Ram, mivel a frissítését az AGNUS végzi el. Fast Ram az, amit a gép bal oldali expansion portjába kell dugni, ez viszont valódi Fast Ram, és gyorsabb is, mint a két társ. Viszont ezt csak kevesen használják, mivel ez csak a vinszivezőről kártyán található (Ebben azért kételkedem egy picit — CsiKa).

Pro és Kontra....

A 600-as és 500+-os modelleken 1Mb Chip Ram van. Viszont ez a 8372A 1Mb-os AGNUS-nak köszönhetően van így. Ennek az AGNUS-nak a neve FATTER AGNUS. Az utolsó 500-as szériából már minden 1.3-as gépet a 8372B 1Mb-os AGNUS-sal szereltek (kezei az 1Mb Chip Ramot, de nem tudja az új felbontásmódokat), viszont az alaplapra 512Kb Chip Ramot szereltek. Ennek az AGNUS-nak a neve már BIG FAT AGNUS volt. Előnye a már említett plusz 512Kb Chip memória kezelése.

Bővítési lehetőség a 600-asban egyenlő a nagy NULLÁVAL!!!
Nincs EXPANSION port, és ez nagy hiba, az összes bővítési lehetőség elveszett. PCMCIA: ez az egy bővítési lehetőség van, de ezt inkább hagyjuk. A 600-asba csak 2.5 colos wincsi fér bele, ami drágább, és ez azt jelenti, hogy 5-8000 Ft. plusz kiadás vásárláskor. A numerikus billentyűzet levételére még én sem tudom a magyarázatot. Kickstart: Alapkiépítésben ennnyivel jobb a 600-as, de az 500-asnál egy átkapcsolható kickstartot kell venni és kés. A végére az 1200-es felhasználóknak egy kis figyelmeztetés. Ha a gépeteket bővíteni akartok, NE vegyetek PCMCIA

kártyát, mivel a kártya csak 16 bites ramot tartalmaz, ami rettentően lelassítja a gép működését."

Ennyi lenne tehát Ráduly István levele. Én nem szólok hozzá semmit, a reagálásokkal ti jöttök.

Akkor amit megírtam, a LaySoft kiadásában megírt vinszivézőszekuritizséről (Ezt direct írtam így kedves bivalybüfföntői számtek. tanár úr! — CsiKa) program forráslistája következik kommentezésekkel.

Security from Lay András

Ez a winchestervédelmi módszer tökéletes védelmet nyújt illetéktelenek ellen, akikről meg szeretnénk óvni feltett, netán titkos adatainkat. A védelem lényege a következő:

A védeni kívánt partíciókra vonatkozó információkat töröljük a winchesterről, és a védett partícióinkat egy mountfile-ből mount-oljuk le. Természetesen fontos, hogy ez a mount file valamilyen titkosító eljárással legyen kódolva. A security működése a következő:

Beolvassa a devs: assign-ból a dhprel.scr nevű file-t (ez nem más mint a password-el kódolt mountfile), ezt visszakódolja a belső password-dal és kimentti a ram:ba dhprel néven. A secu nevű program csak ennyit csinál, a többi a rendszerre bízunk.

A mountfile a következőképpen néz ki:

```
DH1:
Device      = scsi.device
Unit        = 0
Flags       = 0
Surfaces    = xx
BlocksPerTrack = xx
BlockSize   = 512
Reserved    = 2
Interleave  = 0
LowCyl      = xx
HighCyl     = xx
Buffers     = 30
BulMemType  = 0
MaxTransfer = 0x1FE00
Mask        = 0x7FFFFFFF
StackSize   = 2400
Priority     = 10
GlobVec     = .1
DosType     = 0x444F5301
#
```

```
DH2:
Device      = scsi.device
Unit        = 0
Flags       = 0
Surfaces    = xx
BlocksPerTrack = xx
BlockSize   = 512
Reserved    = 2
Interleave  = 0
LowCyl      = xx
HighCyl     = xx
Buffers     = 30
MaxTransfer = 0x1FE00
```

```
Mask        = 0x7FFFFFFF
BulMemType  = 0
StackSize   = 2400
Priority     = 10
GlobVec     = .1
DosType     = 0x444F5301
```

...Az esetleges többi partícióra vonatkozó információk.

A megfelelő helyekre a HDToolBox-ból kiolvasott értékeket kell beírni, úgyismint:

```
Surfaces      = Heads
BlocksPerTrack = BlocksPerTrack
               (Nem BlocksPerCylinder!)
LowCyl        = a partícióra vonatkozó
               start cylinder érték
HiCyl         = a partícióra vonatkozó
               end cylinder érték
```

Ezután a mountfile-t mentsük ki a "devs:" assign-ba dhprel néven.

A User-Startup legelső sorába írjuk be a következőket:

```
secu
mount dh1: from ram:dhprel
; mount-oljuk a dh1:-at
mount dh2: from ram:dhprel
; mount-oljuk a dh2:-t
...de az esetleges többi partícióinkra
vonatkozó mount(-okat) írjuk be.
delete ram:dhprel ; töröljük a ram:-ból a
mountfile-t, hogy illetéktelen nehegy el
tudja olvasni. (A Ram:-nál nem működik
az undelete)
```

Ezután a HDToolBox-szal a védeni kívánt partíciókról vegyük le az automountot, és ezzel elérjük, hogy bootoláskor nem jelennek meg, de még bármikor vissza lehet állítani őket automountra. Ha működik a secu, és rendszeren megjelennek a védett partícióink, akkor most a HDToolBox-szal "tönkreteszük" a partícióstábláinkat, vagyis a partíciókra vonatkozó információkat töröljük a winchesterről. Eire a célra ajánlok egy jó diskmonitort. Olyat, amely nem csak dh1: dh2:-t stb. kezel, hanem az SCSI-device-on keresztül tudja közvetlenül kezelni a winchester blokkjait.

Megvallom őszintén, hogy én még ilyen programot nem láttam (lehet, hogy azért még létezik). A magam részéről írtam egy kis rutint, ami az SCSI-device-szal beolvassa a winchester néhány blokkját, majd változtatás után visszatér azokat, de ha valaki ilyen akar írni, akkor annyit üzenek neki, hogy nagyon óvatosan bánjon vele (ugye milyen okos az a Lay András? — CsiKa)

A legbiztonságosabb módszer amit mindenkinek ajánlani tudok az az, hogy a HDToolBox-szal csináljunk több partíciót mint amennyi valójában van (kevesebbet ne), vagy állítsuk át a partíciók cylinderértékeit (a bootpartíciótól el a kezekkel). Adhatunk nekik poénos neveket is, ugyanis ezek nem automountosak. Ezután Save Changes to

Olíve. Nem kell megjegyezni amikor szól a HDToolBox, hogy minden adat meg fog semmisülni a partícióinkon, nyugodtan nyomjunk Continue-t. Ezzel elérjük azt, hogy felülírtuk a valódi partícióinkra vonatkozó jó értéket hamissákkal.

A mountfile kódolását a security nevű programmal végezhetjük, amelyet szintén én írtam, az tud le- és visszakódolni is. A secu az ezzel lekódolt file-t kódolja vissza. Helyhiány miatt ennek a forráskódja nem fér bele ebbe a számba, de majd a jövőben lehet, hogy szorítunk neki helyet (vagyis én szorítok neki — Csiko).

Egyébként én úgy vettem észre, hogy eléggé terjed a secu és a security is (majdnem olyan gyorsan, mint az AIOS, ugye Xino? — Csika), úgyhogy szerintem bárki egy kis rutinjárással megszerezheti őket.

A secu még egy kényelmi szolgáltatással is rendelkezik, mely lehetővé teszi, hogy csak a gép első bekapcsolásakor kelljen beírni a password-öt, a további reset-eknél már nem kér password-öt. Ezt úgy éri el, hogy a bekapcsoláskor beírt password-öt letárolja egy olyan fix memóriacímre, (\$0100) amelyet a rendszer soha nem használ, és mikor elindul a secu, megnézi, hogy ezen a címen érvényes password van-e, vagyis stimmel-e a checksum. Ha stimmel, akkor automatikusan ezzel a password-dal kódolja vissza a devs:dhpref.scr nevű file-t, és kimentí a ram:ba dhpref néven és nem kérdez újra password-öt. Ha nem stimmel, (pl.: bekapcsolás után állapot, megnéztünk egy demo-t, ami felülírta ezt a memóriát, volt egy durva lafagyás, stb.) akkor bekéri a password-öt, és a későbbiekben ezt fogja minden egyes bootoláskor automatikusan használni.

Emiatt két kényelmetlen dologban lehet részünk; az egyik, hogy bekapcsoláskor olyan szerencsétlen értékek vannak ezen a címen, amelyeknek a checksum-ja stimmel, valamint a másik, ha véletlenül rossz password-öt írunk be, és újrabootolunk, akkor már nem fogja újra bekérni a password-öt, (mert a rosszat a checksum-mal együtt már lerakta ott a címre) és ismét nem lesznek felmountolva a védett partícióink.

Mindkét esetben két megoldás kínálkozik; ki/be kapcsoljuk a gépet, vagy kitöröljük azt a címről a szerencsétlen byte-okat. (Erre szolgál a fill nevű program).

A forráskódról csak annyit, hogy szükség van a lefordításához egy jó assemblerre, (itt nem elsősorban a soka-ra és társaira gondolok) pl.: Asm-One, Oevpac stb., valamint a Commodore rendszerre include-jaira, és némi assembly ismeretre. A forráskód egyébként Asm-One V1.25-től készült, de lefordul Oevpac V3.04-ol is. Akkor ezek után nézzük a forráskódot:

```
incdir include3.1;

include exec.lib.i
include intuition.lib.i
include dos.lib.i

include exec/memory.i

include dos/dos.i

include libraries/dosexten.i
include exec/alerts.i

include reqtools/reqtools.f
include reqtools/reqtools.lib.i

TRUE = 1
FALSE = 0
puffer = $40000
;***** ICON STARTUP *****

s      movem.l    d1,a6,a7)
; regisztrerek mentése
```

```
lea BASE,a5
; bss hunk kezdőcíme A5-be
; majd az A5-höz képest offsettel
; címezzük a változókat
move.l 4.w,a6
; exec báziscíme A6-ba
cli.l    return-BASE(a5)
; return message tárolója, törlése
sub.l    a1,a1
; A1 nullázása (saját task)
jsr      LVOFindTask(a6)
; task keresése
move.l  d0,a4
; task struktúra kezdőcíme A4-be
tst.l    pr CL1(a4)
; task struktúra pr CL1 mezője nulla?
bne.s    cli
; nem, tehát workbench
; helyett cli lett futtatva, a program
; Workbench-ből licon-nal lett futtatva.
lea      pr MsgPort(a4),a0
; task struktúra pr MsgPort mezőjének
; címe A0-ba
jsr      LVOWaitPort(a6)
; várunk a port-ra
; megjött a message
lea      pr MsgPort(a4),a0
; task struktúra pr MsgPort mezőjének
; címe A0-ba
jsr      LVOGetMsg(a6)
; kiolvassuk a message-t
move.l  d0,return-BASE(a5)
; eltávoljuk a message-t a return címére
cli
; ***** ICON STARTUP VEGE *****
; itt kezdődik a program
lea      lnt1pc,a1
; intuition.library
moveq    #0,d0
; verziószám
jsr      LVOOpenLibrary(a6)
; intuition megnyitása
move.l  d0,intbase-BASE(a5)
; báziscíme tárolása
lea      dos(pc),a1
; dos.library
moveq    #0,d0
; verziószám
jsr      LVOOpenLibrary(a6)
; dos megnyitása
move.l  d0,dosbase-BASE(a5)
; báziscíme tárolása
lea      req1pc,a1
; reqtools.library
moveq    #3B,d0
; verziószám
jsr      LVOOpenLibrary(a6)
; reqtools megnyitása
tst.l    d0
; sikerült?
bne.s    okreq
; ha igen, akkor okreq címekre ugrik
; nem sikerült megnyitni a req-
tools.library-t (pl.: nincs benne a libs; -
ben)
move.l  lntbase-BASE(a5),a6
; intuition báziscíme A6-ba
moveq    #AT Recovery,d0
; Recoverable Alert
lea      nolib(pc),a0
; Alert struktúra
moveq    #22,d1
; magassága pixelben
jsr      LVOQDisplayAlert(a6)
; Alert megjelenítése
bra.w    intel
; csak az intuition.library lezárása,
; majd kilépés
okreq   move.l  d0,reqbase-BASE(a5)
; reqtools.library báziscíme, tárolása
move.l  4.w,a6
; exec.library báziscíme
move.l  #puffer,d0
; foglalandó memória mérete
moveq    #MEMF_ANY,d1
; foglalandó memória típusa
jsr      LVOAllocMem(a6)
; memória lefoglalása
tst.l    d0
; sikerült?
beq.w    quit
; ha nem akkor kilépés
; sikerült a kért memória lefoglalása
```

```
move.l  d0,mempos-BASE(a5)
; lefoglalt memória kezdőcíme, tárolása
lea      password-BASE(a5),a1
; password kezdőcíme A1-ba
lea      $0100.w,a0
; rezidens password címe A0-ba
moveq    #0,d0
move.b  (a0)+,d0
; itt van a rezidens password hossza-1
moveq    #0,d2
; checksum nullázása
pcop     move.b  (a0)+,d1
; a lehetséges rezidens password
move.b  d1,(a1)+
; checksum kiszámolása
eor.b    d1,d2
; és a password másolása a password
címkre
dbf      d0,pcop
move.l  a1,passend-BASE(a5)
; password végcíme, tárolása
cmp.b    (a0),d2
; OK a checksum?
beq.s    okpass
; a checksum jó, tehát ezzel a password-
del
; kódoljuk vissza a mountfile-t
; a checksum nem stimmel, tehát
be kell kérni a password-öt
decode   lea      passpuff-BASE(a5),a1
; password puffer kezdőcíme A1-be
moveq    #127,d0
; puffer hossza (127 = maximális)
lea      strtxt(pc),a2
; requester fejléc szövege A2-be
sub.l    a3,a3
; A3 nullázása
lea      tags1pc,a0
; requester TagList struktúra kezdőcíme
A0-ba
move.l  reqbase-BASE(a5),a6
; reqtools báziscíme A6-ba
jsr      LVOGetString(a6)
; requester megjelenítése
cmp.l    #FALSE,d0
; Cancel-t nyomtunk?
beq.b    decode
; igen, újra kéri a password-öt
; belrünk egy password-öt, és
megnyomtuk az Enter-t, vagy az OK gad-
get-et
; a belrt password a passpuff cí-
men található
lea      passpuff-BASE(a5),a0
; password puffer kezdőcíme A0-ba
lea      password-BASE(a5),a1
; password kezdőcíme A1-ba
lea      $0101.w,a2
; rezidens password kezdőcíme +1 A2-be
; $0100-ra a password hossza kerül
majd)
moveq    #0,d2
; checksum nullázása
moveq    #0,d1
; password hossz nullázása
passcop  move.b  (a0)+,d0
; újonnan belrt password másolása a
passpuff címről
eor.b    d0,d2
; password címe, a password hossz
kiszámítása
addq.l   #1,d1
; és a checksum számolása
move.b  d0,(a1)+
move.b  d0,(a2)+
bno.s    passcop
move.b  d2,(a2)
; a password checksum a password
; utolsó karaktere után helyezi
; (a rezidens password címére)
subq.l   #2,d1
; password hossza-1
move.b  d1,$0100.w
; tárolása $0100-on
subq.l   #1,a1
; password végcíme-1
move.l  a1,passend-BASE(a5)
; tárolása
okpass   lea      inname(pc),a0
; input file neve
move.l  a0,d1
moveq    #ACCESS_READ,d2
; elérés: csak olvasás
move.l  dosbase-BASE(a5),a6
```

```

; dos báziscíme A6-ba
jsr LVDLock(a6)
; input file-t lock-oljuk
tst.l d0
; sikerült?
beq.w vege
; nem, kilépés
okfile move.l d0, filelock-BASE(a5)
; filelock tárolása
move.l filelock-BASE(a5), d1
; filelock betöltése D1-be
lea fileinfo-BASE(a5), a2
; kitöltetlen fileinfo struktúra
; kezdőcíme A2-be (long word aligned)
move.l a2, d2
; majd D2-be
jsr LVDExamine(a6)
; examine végrehajtása
move.l lib Size(a2), d0
; fileinfo struktúra lib_Size mezőjéből
; a filehossz kivétele
tst.l d0
; nulla a filehossz
beq.w unfile
; a file hossza nulla, tehát vége
; a file hossza nem nulla
move.l d0, filesize-BASE(a5)
; filehossz tárolása
lea inname(pc), a0
; input file neve A0-ba
move.l a0, d1
; majd D1-be
move.l #MDDE_OFILE, d2
; megnyitás módja: létező file
jsr LVDDpen(a6)
; file megnyitása
tst.l d0
; sikerült?
beq.w unfile
; nem, tehát vége
; az input file-t sikerült megnyitni
move.l d0, filehd-BASE(a5)
; input file handler tárolása
okende2 lea outname(pc), a0
; output file neve A0-ba
move.l a0, d1 ; majd D1-be
move.l #MDDE_NEWFILE, d2
; megnyitás módja: új file
jsr LVDDpen(a6)
; file megnyitása
tst.l d0
; sikerült?
beq.w clinput
; nem, input file lezárása és kilépés
; az output file-t sikerült megnyitni
move.l d0, newhd-BASE(a5)
; output file handler tárolása
megolv move.l filehd-BASE(a5), d1
; input file handler D1-be
move.l mempos-BASE(a5), d2
; lefoglalt memória kezdőcíme D2-be
; lide fog tölteni a file
move.l #puffer, d3
; a beolvasandó file hossza = lefoglalt
; memória mérete
jsr LVDRRead(a6)
; file beolvasása
cmp.l filesize-BASE(a5), d0
; a beolvasott file hossza annyi, mint
; amennyi a fileinfo-ban tárolt hossza
bne.w clmind
; különbözik a két hossz, tehát vége
; a beolvasott file visszakódolása a
password-el

move.l mempos-BASE(a5), a3
move.l a3, a4
move.l filesize-BASE(a5), d7
add.l d7, a4
move.l a4, endpos-BASE(a5)

lea password-BASE(a5), a0
move.l a0, a2
move.l passend-BASE(a5), a1

move.l a1, d7
sub.l a0, d7
subq.l #1, d7

p2 moveq #0, d3
move.b(a0)+, d0
eor.b d0, d3
cmp.l a0, a1

```

```

bne.s p2
move.l mempos-BASE(a5), a3
move.l endpos-BASE(a5), a4

moveq #0, d0
moveq #0, d1

fc2 move.l a2, a0
move.l d7, d6

meg2 add.b la0(), d0

move.b d0, la0() +
cmp.l a0, a1
bne.s meg2

move.l a2, a0

cik2 move.b(a0)+, d1
add.b la3(), d3
eor.b d1, d3

move.b d3, la3() +

cmp.l a3, a4
beq.s kesz2

dbf d6, cik2

bra.b fc2

kesz2 move.l mempos-BASE(a5), a3
move.l endpos-BASE(a5), a4

move.l a4, d7
sub.l a3, d7

lsr.l #1, d7
subq.l #1, d7

cserek move.b(a3), d0
move.b la4(), la3() +
move.b d0, la4()

dbf d7, cserek

; a visszakódolt file mentése az
output file-ba
move.l newhd-BASE(a5), d1
; output file handler D1-be
move.l mempos-BASE(a5), d2
; memória
move.l filesize-BASE(a5), d3
; mentendő file mérete
jsr LVDDWrite(a6)
; a file mentése
clmind move.l newhd-BASE(a5), d1
; output file handler D1-be
jsr LVDClose(a6)
; output file lezárása
clinput move.l filehd-BASE(a5), d1
; input file handler D1-be
jsr LVDClose(a6)
; input file lezárása
unfile move.l filelock-BASE(a5), d1
; input file lock D1-be
jsr LVDDUnLock(a6)
; input file unlock-olása
vege move.l a4, w, a6
; exec báziscíme A6-ba
move.l mempos-BASE(a5), a1
; lefoglalt memória kezdőcíme A1-be
move.l #puffer, d0
; lefoglalt memória mérete
jsr LVDFreeMem(a6)
; lefoglalt memória felszabadítása
quit move.l a4, w, a6
; exec báziscíme A6-ba
move.l reqbase-BASE(a5), a1
; reqtools báziscíme A1-be
jsr LVDCloseLibrary(a6)
; reqtools lezárása
Intcl move.l a4, w, a6
; exec báziscíme A6-ba
move.l dosbase-BASE(a5), a1
; dos báziscíme A1-be
jsr LVDCloseLibrary(a6)
; dos lezárása
move.l intbase-BASE(a5), a1
; intuition báziscíme A1-be

```

```

jsr LVDCloseLibrary(a6)
; intuition lezárása

; ***** ICDN END-UP *****

tst.l return-BASE(a5)
; a message nulla volt
beq.s exit
; igen, tehát mehetünk ki
; nem, vagyis workbench-ből lett
futtatva a program
jsr LVDForbid(a6)
; letiltunk
move.l return-BASE(a5), a1
; message A1-be
jsr LVDDReplyMsg(a6)
; válaszolunk a workbench-nek
exit move.l a7()+, d1-a6
; regiszterek visszamentése
moveq #0, d0
; hibakód = D no error
rts ; no comment

; ***** ICDN END-UP VEGE *****

; az rt_GetStringA requester taglist-je

tags7 dc.l RT ReqPos, REDPOS CENT
ERSCR ; requestor pozíció közepén
dc.l RTGS TextFmt, text
; az ablakba kiírt szöveg
dc.l RTGS Invisible, 1
; ne lehessen látni a password-öt
; beláts közben
dc.l TAG END
; taglist vége (D)

; az alert struktúrája

nolib dc.w 180
dc.b 12
dc.b "You Need Req.
Tools.Library V38 + ", 0, 0

int dc.b "intuition.library", 0
dos dc.b "dos.library", 0
req dc.b "reqtools.library", 0

; -----

text dc.b "Can't found PassWord in
RAM", 10, 10
dc.b "Please Enter System
PassWord:", 0
strtxt dc.b "HD Security System by
Lay András", 0

; -----

inname dc.b "devs:dhpref.scr", 0
; input file neve
outname dc.b "ram:dhpref", 0
; output file neve
dc.b "$VER:HD Security V1.0 by
Laysoft", 0 ; verziószám
; version paronccsal lekérdezhető
; itt jön a bss hunk, vagyis az
initializálatlan változóterület
section a, bss

BASE

fileinfo ds.b $400
; LongWord Aligned !!!!
return ds.l 1
intbase ds.l 1
reqbase ds.l 1
dosbase ds.l 1
fileinfo ds.l 1
filelock ds.l 1
mempos ds.l 1
endpos ds.l 1

Hát akkor erre a hónapra ennyi elég is lesz,
viszont sem az András sem én nem vállalunk
felelősséget azért, ha valaki teljesen
tönkretesz a winchesterét, mert elbaltá-
zott valamit. Ja, még valami: lesz Amigás
Karácsony, a Budapesti Művelődési Ház-
ban 1994. december 28-án, mindankit
szeretettel várunk, akihez egy kicsit is kö-
zel áll az Amiga, no és persze én is ott le-
szek. Addig is jó sakuzást kívánok minden
hozzáértőnek: EVIL CSIKA.

```

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
WERNER ZSOLT (DADA)

Szia magyarok, most, hosszú rédeje először, végre egy kis felhasználói leírás is jön. Persze, miről másról is lehetne szó, mint a dBASE-ről és a QBASIC-ről, köszönöm M. Károly kollégának (?), hogy leírtatta szemünk és most már tudjuk, mi kell a népeknek... Nem folytatom, így is ez egész. M. Károlynak címzett mondanivalóniat húztam (végül is rájöttem, hogy teljesen felesleges vitatkozni a témáról, csak azt sajnálom, hogy ilyen meggondolatlan leveleket — ráadásul névtelenül — íráló olyan emberek is kerültek tanáraink közé egy olyan országban, melynek oktatási rendszere és színvonala a világban, Japán, Taiwan és Németország után a negyedik legjobb).

Megint igazodtam a nemzetközi scene fokozódó elvárásaihoz a jelen PC-info összeállításokai — csak úgy mihaszartás végett, kb. 120k-nyit elkészült cikkmennyiségből húztam/vágtam össze azt a 55k-t, amit végül is lekészünk (kicsit több, mint a szokásos, de nem túl rossz, azt hiszem;-)). Igen, a nemzetközi scene figyelmének említése nem humbug; jelenleg az az egyetlen olyan mag az egész világon, ahol demókódolásban is felhasználható rutinekat közzé tesznek. A témáról bővebben (hogyan lehet pl. külföldről elérni a CoV most szerveződő HTTP oldalait) a HTTP-s cikkben.

Újra a C64-emulátorokról (c64s 1.0, 1.1) és az 1541-kezelőkről

Gyerekek, őrlési türem van! Egy éve a C64-rajongó PC scene egy bizonyos magyar navétól zengett (nem szerénykedem, én voltam az), és most egy másik magyar, mellesleg a C64-en futó Star Turbo (forrás: CoV Évkönyv '93/94) elkövetője IEMail: sta@ludens.alte.hu) folytatta ezt a hagyományt, felvállalva azt a munkát, amit az elsőként megnevezett személy idő és többszornás legikar analíztor hiányában félbehagyott. Amikor azt mondom, hogy dagad a mellem, mert szintűgy magyar az elkövető, egyúttal kérdezem Hapci/SpaceShips-től, hogy mi abban a rossz, ha a hazai C64-es demoscene produktumaival drocskaszem az IRC-n?? (pl. amikor Joa/STA elküldte a progot, vagy 2 órát töltöttem azzal, hogy feltöltsöm az ftp.funat.fi-re, a watson.mbb.sfu.ca-ra és az egyéb, ismert FTP site-okra, valamint hogy reklámezzam/behangozzam a comp.sys.cbm és a comp.emulators.cbm-en, persze nem takarékoskodva az olyan mondatokkal, hogy "ezt is magyarok írták" meg hasonlókkal. Tanulságos volt ezután az általam főnökölts #finland topic-jait is elolvasni ("Hungarian coders rule" stb...);) — mielőtt vki azt mendáná, hogy hogy merem a magyarokat "az ellenség" bailangjában" és legismertebb csatornáján reklámozni, meg amúgyis Futura Crow rulez, annak azt ajánlom, hogy az egy szem magyar (Maxwood/M12) által írt Show'94-ről a comp.sys.ibm.pc.demos-ban írt véleményeket akár csak egyszer olvassa át! Ezt mindenkének ajánlom, akinek esetleg rossz véleménye lenne a magyar scendőről! A diskmagcsenének pedig világviszonylatban egyértelműen a No.11). Nos, igen, a c642c64s-ról van szó — jelenlegben van a Star Commander. Akik olvasták a PC-a játékok 2. ill. a CoV 39-ben megjelenteket a PC-s C64 emulátorokról, azok tudják, hogy egyrészt a PC

drva-ja képtelen olvasni a GCR (a 1541-család adatfelfrési formátuma) lemezeket, másrészt az emulátorokból csak a legeslegújabb, nem PO példányok képesek a PC-hez kapcsolt külső 1541-est kezelni a fennmaradó úrt (aki nem akar/nem tud jelenleg 70 US\$-t leperkálni a C64s regisztrált verziójáért, vagy eleve nem akarja használni a PC-re kötött 1541-ét, hogy 30-40 százalékkal eséllyel elinduljanak a régi programjai, hanem azokat le szaratónta menteni, esetleg PC-n végezni C64-es programfejlesztést és így kornplett lemezeket felírni 1541-es drva-ra) külső 1541-kezelők töltötték be, ilyen mérföldkő volt (időrendben) a gyakorlatilag hasznavehetetlen x1541, a hatalmas előrelépést jelentő c642c64s, majd az évban a Oisk64-eket a neveket mindenki ismeri. Viszont azóta sem jelent meg az 1541-et megfelelő sebességgel olvasó/író (gy.k. turbós) program. Bár Marko megírta azt a programot, ami kifoltazta az azidőtájt létező diskkezelők legnagyobb hiányosságát (a teljes diszkek visszalásának hiánya; a dologról már írtam a PC-s játékok 2-ben), de ez nem sokat változtatt az az olvasók iszonyatos mértékű lassúságán.

Mit is tud a program, a Star Commander? Először is, természetesen mind file-okat, mind diszkeket tud oda-vissza írni. Másodszor, ezt már gyorsan teszt, tehát létezik turbómódja. Harmadszor, tők coolosan néz ki meg minden, Oilan, mint a NC. Több reklámat nem is akarek neki csapni — nagyon cool program, i tak dalbsa. Egy-valetti NAGYON lentos: a programot egy bizonyos Integer paraméterrel kell indítani, ha azt akarjuk, hogy a Turbo is megfelelően működjék. Használatok a program (Bato3 verzió) mellé kiadott sc calib.exe-t, nélküle baj lehet!

A másik az, hogy nem árt megemlíteni, hol is tart ma Miha Peternel sikorsorozata, a C64s emulátor. Nos, augusztus végén megszületett az 1.0-s verzió, októberben pedig az 1.1-es. Egyszerűen fantasztikus változásban ment át az egész program, csakhat sajnos itt kell azt is megjegyeznem, hogy mindez nincs ingyen: 70 US\$-t kell annak leperkálni, aki a mindent tudó verziót szeretné megkaparintani. Erről a következőket érdemes tudni: futásiidejű 1541-kezelés (azaz a PC-re dugott 1541-et a futó program is normál 1541-ként látja — tehát a lemezegység RAM-jába lió, másolásvédelmet használó stb... programok is hibátlanul fut(hat)nak!), ez a legfontosabb; természetesen nincs benne a 10 perces használati korlát; turbós magnókezelés stb... Bár a PD verzió is kltűnő, a 09* verziókhoz képest hatalmas előrelépés (lányegesen több futó program, a joystick emuláció természetesen tökéletes, a PC lassúságának a lehető legnagyobb mértékű elfedése (megemlítendő, hogy a prog 4860LC-n eszement lassu, hasonlókat eddig csak a Risky Woods-nál tapasztaltam, ami még a 386dx33-aknál is lassabb — míg igazl 486SX/(DX)-eken romokul fut), a GUS-on 16 bites sample-ok használata, kltűnő szafag/diszkváltás stb...), NAGYON FONTOS a következő: ha valakihez még csak az 1.0-s verzió van meg, az ne csodálkozzék azon, hogy annak D64 file-ja nem kompatibilis a többi verzió file-jával — de mivel konverterek léteznek, és az 1.1-es verzió már a régi, jól ismert D64

file-okat használja, ezért nem foglakozom a témával (a watson-on mindenestre fenn van a konverter az 1.0-hoz, ha vkinek mégis kéne). Minthogy nem szokásom Ditan menükről írni, amit Ti is el tudtok olvasni a C64s OOC-jában, azért be is fejezem, még itt egy cím, ha vki meg akarja rendelni a progot: miha@hermes.sl.

Könyvkritika

Megjelent az első, coder-eknek tervezett könyv, a Tricks of the Oame Programming Ourus. Nos, sajnos a könyv nem sikeredett igazán coolra, egy szó nincs az X-módról, az osztott képeinyről, a hardware-scroll-lehetőségekről, sprite-ok ööközésvisz-gálatáról. Na és a 3D-témák (OOOM etc...) legnagyobb része szintűgy hiányzik. Ennek ellenére ajánlható könyv: 1-2 rutint azért csak találhat benne... Rendelési cím:

SAMS Publishing
Telefon: (317) 581-4634
FAX: (317) 581-4669
Compuserve: 73662.1374
InterNet: 73362.1374@compuserve.com
(a szokott CompuServe-gateway)
Ára kissé bersos, 45 US\$ költői, eltekintve a CO-melléklettől, ennyi pénzért 700 jó közepes oldalnál iO!bbat vártam...

Viszont ha egy igazán jó könyvet akartok a VGA-ról szerezn, ajánlom a következő művet:

Programmer's Guide to EGA, VGA, and SuperVGA Cards, Harmadik kiadás
Richard Ferraro
Addison-Wesley, ISBN 0-201-62490-7
Hatalmas (vmir 1500 oldalas) könyv, és emellett az ára sem Oilan aggasztó: 45\$. Tényajla mindazon dolgokat, ami a fent említett könyvből kimeradt, és még sok-mindent (pl. a speci gyorstítóprocesszorok programozását, az ATI Mach32-t és az S3-at).

Végül, egy kis irodalomjegyzék azoknak, akiknek gondjuk lenne az utolsó, azaz a 3D témakörrel. Magyarul nem sok minden jelent meg, ezért csak az angolul hozzáférhető irodalmat részletezem, betűrendben. Beszerzési forrás: könyvtárak, rendelés stb...:

3D Computer Graphics, második kiadás
Alan Watt
Addison-Wesley 1993, ISBN 0-201-63186-6
3D Computer Animation
John Vince
Addison-Wesley 1992, ISBN 0-201-62756-6
Advanced Animation and Rendering Techniques
Alan Watt and Mark Watt
Addison-Wesley 1993, ISBN 0-201-54412-1
Computer Graphics: An Introduction to the Mathematics and Geometry
Michael Mortenson
Industrial Press 1989, ISBN 083111828
Computer Graphics: Principles and Practice (2. kiadás)
J.O. Foley, A. van Dam, S.K. Fainder, J.F. Hughes
Addison-Wesley 1990, ISBN 0-201-12110-7
Fast Algorithms for 3D Graphics
Georg Gleaser
Springer-Verlag 1994, ISBN 0-387-94288-2
Flights of Fantasy
Chris Lampton
The Waste Group Press 1993 ISBN 1-878739-18-2
Graphics Gems
Andrew Glassner (szerk.)
Academic Press 1990 ISBN 0-12-286165-5
Graphics Gems II
James Arvo (szerk.)
Academic Press 1991, ISBN 0-12-64480-0
Graphics Gems III
David Kirk (szerk.)
Academic Press 1992, ISBN 0-12-409870-0
Ismenmelléklet
ISBN 0-12-409871-9 (Mac)

Graphics IV
Paul Hecker
Academic Press, 1994, ISBN 0-12-336156-7 (Mac)
ISBN 0-12-336155-9 (PC)
High Res. Computer Graphics Using C
Ian O. Angell
Halsted Press 1990, ISBN 0-470-21634-4
Introduction to Computer Graphics
J.O. Foley, A. van Dam, S. Fender, J. Hughes, R. Phillips
Addison-Wesley 1993, ISBN 0-201-60921-5
Mathematical Elements for Computer Graphics, 2nd Ed
David F. Rogers and J. Alan Adams
McGraw-Hill 1990, ISBN 0-07-053530-7
Procedural Elements for Computer Graphics
David F. Rogers
McGraw-Hill 1985 ISBN 0-07-053534-5

CoV WWW/HTTP Site

Hallgatókatok már a HTTP-ről? Ez az InterNet és a multimédia egy olyan csodája manapság, amiért NEM kell súlyos azresket fizotnunk, ha CO-n akarunk megvenni. A dolog lényege az, hogy a HTTP egy, a Multimédia ajánlásokat minden szempontból (kivéve a sebesség, de ezen nem lehet segíteni) teljesítő rendszer az InterNet-en. Ez azt jelenti, hogy rohad messze levő országokat gyakorlatilag kéz/szem/fülközébe hozza a HTTP: kisebb-nagyobb várakozási idővel animációkat nézhetünk, digitális zenét hallgathatunk, ebből is kitalálható, a HTTP site-okon az információit úgy szervezik menükbe, mint ahogy az a legigényesebb multimédia CD-ken található. Teljesen természetes dolog pl. a képek nagyítása/kicsinyítése, Zoom-olása, és minden Olan interaktivitás, amit csak el tudtok képzelni. A prog installálható a legkülönbözőbb op.rendszerek alá pl. a BME-n az Unicorn/Balu szervereken, X-Terminál alatt: Mosaic menüpont: lásd a FAO-t. Ha be-HTTP-ztek egy ilyen SITE-ra (ma már Nyugaton szinte mindenkinek van nemcsak saját InterNet címe, hanem HTTP adatbázisa is, amire ráHTTP-zve pl. megnézhetjük, hogy néz ki a srác, cikkei olvashatók, hangját hallgathatjuk, munkahelyének távokességével ismerkedhetünk stb...), akkor Olan helyen találjátok magatokat, ami semmiben sem különbözik attól, amit egy CO-ROM előtt tapasztaltatok. Ráadásul ezeket a HTTP site-okat percről precíz lehet updatolni: erre szép példa volt az Estonia katasztrófájának tudósítása, amikor az egész InterNet az IRC helyett (ami a kuwaiti háború vagy a los angelesi földrengés idején még az egyedüli runtime, tehát másodperces késés nélkül hírforrást biztosított, dehat akkoriban még nem is nagyon létezett HTTP) már az éjszta és egyéb skandináv HTTP site-okat hívta, listákkal, képekkel a mentésről.

Nos, a világban nemcsak a PC-Info/CoVboy posta rovat és a Kis Gelló-grafikák miatt híres a CoV, hanem azért, mert ez jelenleg időrendben a második Olan magazin, amelynek saját, többnyelvű HTTP site-ja van (természetesen az angol ne vegyék komoliban, azt a M.K. által már vázolt okok (hogy errele senki nem beszél angolul) miatt csak úgy összedobáltam a szótárból kikeresett szavakból, szó szerint értendő tükörfordítással és párso magyar ragokkal), méghozzá nem is akármilyen próbáltuk a dolgot úgy összehozni, hogy maximálisan kihasználjuk a multimédia lehetőségeit, úgyhogy a site tele van CoV-képekkel, hozzájuk tartozó történetekkel, viccekkel, tehénböggessel stb...! Nem semmi egy magyar lapról, nem igaz (még Nyugaton se nagyon ismerik az InterNet-et komolyabban az ún. "komoly" szám, tech. magok, hát még nálunk...?) Mivel több helyem nincs a dolgot tovább elemezni, konkrétan azt elmagyarázni, hogy is loginoljunk be egy HTTP site-ra, ezért csak azt tudom mondani, hogy aki E-mail-t küld a szokott címre (mttt022@ursus.bke.hu), annak elküldöm a témát részletesebben kidolgozva. Minden update természetesen színiúgy bökerül az általános felülről alul levő, az InterNet-ről rott jelenleg 800k-s írásoimba, amely hiány miatt maradt ki a CoV-ból (színvonala alapján a No.1 Magyarországon,

egyszerűen MINOEN benne van, amit az InterNet-ről, a különböző op. rendszerekről (VMS, VM/CMS, Unix, Linux, sőt még DOS is :) etc... tudni kell), tekintsétek úgy, hogy ez a CoV lemez melléklete, amit ingyen leszedhettek BBS-ekről (ajánlanám GRIN/GSH BBS-ét, a LifeForce-ot, 52/314251, ha nem féltok chatelni a Sysop-pal, pillanatokon belül magas szintet kaptok) és FTP site-okról.
FONTOS! A HTTP-ről angol nyelven írt FAO-t a következő UseNet newsgroup-ban találhatjátok meg: comp.infosystems.www.*, de természetesen az én cikemből is meglehet, méghozzá sokkal nagyobb alapaossággal, hogyan installáljunk fel egy HTTP site-ot ésatöbbi.

Kiegészítések, javítások

Egyre jobb ez a PC (Felhasználói rovat, egy csond gondolkodástól megkíméltek az embert!)
Ez az XMODE leírás egész jó volt, leszámítva egy-két hibát! Volt leírásom a VGA-ról, de azt kibogozni belőle, hogy hogyan kell XMODE-t prg-ni.... Kijavítottam a hibákat, de nem biztos, hogy mindenkinek sikerülni fog, le kéne közölni a hibás részeket!
A doubleword címzés mód nem bo., hanem kikapcsolása történik a 0x3d4-ra küldött 0x0014-gyel IDADA: igaz, lásd a köv. cikket!), és a plane kiválasztása írásra nem a nem 0x3d4, hanem a 0x3c4 címen történik.
Pár kisebb hiba, amik csak az olvashatóság növelése miatt kerültek be: 0x3c4+1 helyett inkább 0x3c5-öt használjunk, 0x3d4+1 helyett pedig 0x3d5-öt. Az olvasáshoz a plane állítása: nem 0x3c4-en keresztül kell, hanem: outport(0x3ce,0x04); outport(0x3ef,0-3); ahol 0-3 a plane sor-száma, amit olvasni akarunk!
Meg: 320*480*256 felbontás beállítása: outport(0x03d4,0x0009); az alsó 5 bit (a data-ban) adja az egy pixelhez tartozó scanline-k számát (vertical)
megj2: a SetVisibleStart rutint nem ajánlatos használni, ugyanis én írtam egy, a hardware-scroll-t használó kis prg-t, és a köv.-t tapasztaltam: kétféle VGA volt, az EzAVGA Tudja és az EzAVGANomTudja. 1-2 gépen kipróbáltam, és eddig az utóbbi kategóriába tartozó VGA-k vannak többségben!
Bognár László (bola@uran.elte.hu)

A CoV 49-ben a legutolsó rutin text címkeje után a 'ok között természetesen 50 karakter van (nesze neked proporcionális karakterek :/)

Egy szuper trükk- hardware-scroll

A minap kezembe akadt a LEGENO egyik, hullaprimitív, de leletesebb atraktív intrója, mely a VGA hardware-scrollját használta. Bár már publikáltam a témában, de arra vigyáztam, hogy a cikk, amíg a témát ki nem veszedem a CoV-ban, ne kapjon nagyobb nyilvánosságot (persze, hogy esetleg a trükkrel mások is elkezdnek kezdeni), és csak Finnország coderköreibben terjedjen lakik a nemzetközi sconeól amiatt csesztettek, hogy miért finokl írtam a cikket/ source-ot (még a laboleket is, pedig azokat még a CoV-ban is angolul írtam) hát ezért. A finn papírmagok egyébként k... sz'rok és CMÓ-k (ne irigykedjétek, Code-Mentes Övezetről van szó!), szóval azoktól igazán nem félttem. Nos, mivel van végre helyem a témát elemezni, újítan elővettem. Biztosan sokan csodáltatok már az Amiga képességeit scroll tekintetében, ami bizony mérőlékekkel iQlbb, mint a PC igen szegényes grafikus teljesítménye. Vagy akár ha csak az Uridium-ot láttátok a '01 óregén' (nekem ma is kedvenc játékom), a lantasztikus sebességű (igaz, karakters képernyősl) scrolljával, és azt a PC-s verzió ZX Spectrumot időző döcögésével és lamságával összehaítva, hát...

A VGA tud Olan kunsztokat is, amikkel a Commodore gépek ezen lantasztikus képességei megközelíthetők, s ezeket manapság egyre több játék/damó használja ki. Konkrétan arról van szó, hogy X-módba kapcsolva a VGA kártya látható 64k-jába (a 128k-s üzommódot, amikor nemcsak a000:0000-tól a000:ffff-ig, hanem b000:ffff-ig használhatjuk a VGA kártya címtartományát, a VGA kártyák legnagyobb része sajnos nem ismeri) nem csak a szokásos 320*200*256 képernyő 64000 byte-ja fér bele, hanem ennél lényegesen több — konkrétan egy 640*400*256-os ill. az annak megfelelő méretű) kép. Na, és ezzel mit csináljunk? Ertelemszerű, a függőleges és a vízszintes felbontást állítsuk a másodikiként említett méretű virtuális kép megfelelő méreténél kisebbre (általában 320*200-ra), és azután nem kell mást tennünk, mint az aktuális kép vízszintes és függőleges kezdőpozícióját beállítanunk: azt majd látjuk, hogyan is kell. Mit takarítunk meg? Természetesen az ominózus adatnőzögatást — egy árva MOV-ra nem lesz szükségünk, ha scrollozni akarunk valamelyik irányban — és ez hihetetlen időnyereséget és gyorsaságot jelent! Nas, először egy kis elmélet — ennek jó részét már vázoltuk a CoV#48-ban. Emlékeztetésül/összefoglalásként, ha egy címet magolmzunk a0000 és affff között, akkor 4 egymás melletti pixel színt adhatjuk meg 8 biten, attól függően, hogy a legfontosabb regiszterrel, a \$3c4,02 Plane Write Enable reg.-rel épp melyik plane-et engedélyeztük írásra (egyszerre többet is lehet, sőt, ha egyszerre mindegyiket írjuk, azaz az adott regiszterbe 1111b-01b-t OUT-olunk ki, akkor a 4 egymás melletti pixel egyidőben színezhető át, természetesen egy lépésben azonos színűre, lásd ill rutinok). Olvasásra itt nem lesz szükség, de csak a teljesség kedvéért a planeválasztás: \$3ca,\$04, a 4 egymás melletti pixel közül az éppen olvasandó sor-száma. Ezankívül két regiszterre lesz ahhoz szükségünk, hogy az ún. virtuális, tehát a VGA memóriájában levő, teljes kép felett mozgassuk az ablakképet: a \$3c0/\$13 horizontális eltolás regiszterére és a \$3d4/\$0c,\$0d képkézdőcim regiszterre. A horizontális eltolásnál nem árt megjegyezni, hogy az eltolás értéke pont a tele a regiszter tartalmának, mégpedig egészrészt-képzés nélkül (tehát a 3c0/13h regiszter 0/2/4/6 tartalma a képernyőn 0/1/2/3 pixeles eltolást eredményez. Emiatt is kell egy SHL-t használnunk, ha X eltolást akarunk számolni). A képkézdőcim regiszter nem véletlenül 16 bites: ez természetesen fizikai ollsetcímet vár tőlünk. Mivel a hardware-scrollt szinte kizárólag 320*200-as fizikai ablakkal használjuk, és ha a példaprogramot meghagyjuk a maga 640*400-as háttérképre EQU-olt formájában, akkor az ablak bal felső pontjának koordinátáit a köv. képlettel kell számolni: 640/4*y+xshr2. Az Xmode-os cikkben már láttuk, miért kell néggyel osztani a (virtuális) sorok byte-számát (épp a four-chain mód miatt). Az, hogy a soron belül X, általunk magadott koordinátát még kétféle iQlbbra ol is kell tolni, az amitt van, mert X alsó két bitje bitpozíciót határoz meg — azaz az alsó két bit értelemszerűen ugyanazon a fizikai címen elérhető 4 pixel valamelyikét választja ki írásra, ha az értéket egy a digitális technikát ismerők számára ismerősen csengő 'átkódolás' átalakítva betöltjük a Write Plane Enable regiszterbe. Visszatérve a \$3c0/\$13-ra, az X eltolást a köv.képp számolhatjuk: mivel egy címen 4 db bit van, ezek közül a legbaloldalibbnak az X érték (0..virtuális felbontás/4 tartomány) első két bitjének 00, a tele iQlbbra levőnek 01 (és így tovább) értékek felelnek meg, és láttuk, hogy a 3c0/13 értékeivel 4-pixeles finom eltolást állíthatunk be, éppen kétféle felszorozva, ezért értelemszerű, hogy a 3c0/13 regiszterbe a következő-

képpen számított értéket kell ki-OUT-olnunk: (X and 3) shl 1. Összehasonlítskópp, ha a 3c0/13h-at nem használ-nánk, x irányban csak 4-pixeles ugrásokkal lehetne scrollozni laur-chain módban. Ezek alapján már piszok egyszerű lesz egy Oilan program megírása, ami pl. mozgatja a látható képernyőt a virtuális kép felett. Természetesen, amikor a VGA memóriáját feltöltjük (pl. lile-ből olvasva a kirakandó képet), akkor mindenképp kell ismernünk a pixelek klgyűjtésének címzését is. Tudjuk már, az X koord. alsó két bitje hogy választja ki a bitpozíciót, és ezt természetesen össze kell rendelnünk azzal a bitmaszkkal, ami meghatározza azt, hogy adott X koordinátájú ponthoz melyik plane-t választjuk ki írásra. Természetes, hogy ha X alsó két bitje azaz X and 3 eredménye 00, akkor az 1. plane randó, azaz a legbaloldali pixel, ilyenkor 3c4/02-be 0001b küldendő ki, s hasonlóan: X and 3 = 01 esetén a bitmaszk 0010b, 10 o-sotén 0100b és 11 esetén 1000b. Mivel ez már négy lehetőség, a szisztematizálást nem érdemes olkerülni, mert különben egy rakás GOTO kerekedne ki a dolagból. Szerencsére az alsó két bit (bináris 0...31) egy XLAT utasítással együtt dolgozva épp egy Oilan táblázatot tud címezni, amelybe a fenti értékeket (1,2,4,8) vettük bele (az XLAT néha nagyon hasznos tud lenni — gondoljátok el, hány it/than/else kellett volna, ha nem táblázatból halásszuk elő az adott számhoz tartozó bitplane-sorszámot). Végül a program által használt képfila-formátumról pár szó: az első 768 byte-on a 6-bitos, azaz rögtön VGA-ra tölthető színértékek szerepelnek (minden byte-ban — ezért kell BMP-ről konvertálva 4-gyel osztanunk, mert a BMP-kben a színértékek (feleslegesen) 8 bitesek), utána pedig 256000 byte-on a BMP-szabványinak megfelelő kép, azaz a lagalsó képernyő-sornál kezdve (ahhoz, hogy az első sor első oszlopával induljunk, az ASM codo-ban minimális változtatásra lesz csak szükség, mint majd látjuk). Hogy hogyan hozhatunk létre BMP lile-okat? Természetesen az Imaga Alclimyy-vel, a köv. paraméterekkel: w -8 -X640 -Y400 (tehát, ha egy 1024*768-as (vagy akár milyan, a forrásfala felbontása kisebb is lehet, mint 640*400) aa.gif-ből szeretnénk egy Oilan képet gyártani, amit utólagos konverziókkal a fenti rutin is 'megesz', akkor a következőt írjuk be: Alchamy -w -8 -X640 -Y400 aa.gif ao. Ezután az ASM után közzöl BMP -> BIN konvertert kell már csak használnunk, és voilá(!), be tudjuk rakni a saját képet a rutinba! Az ASM saurca (COM-ro is fordítható!):

```
; Copyright by OirkGent@iRC
main_seg segment byte public
assume cs:main_seg; ds:main_seg
org 100h
start: jmp entry
```

HorizontalSize equ 640 ;amennyiben más képméretet akarunk használni, akkor csak ezt a két EQU-t kell átlrni. Persze a vízszintes méret osztható kell legyen négygyel.

VerticalSize equ 400

FName db 'virtscr.scr',0 ;fildnév, ebben van a kép

X dw 0 ;az X és Y koordinátán; ciklusváltóként is használjuk

Y dw 0

FHandle db 0 ;filehandle

PlaneNummyToWrite db 1,2,4,8 ;XLAT-tal címezhetjük ezt a tömböt a fenti már tárgyalt szerencsés alsó két bit miatt

Colors db 768 dup (0) ;mindenképp kell definiálnunk, hisz csak memóriában levő színdatokat címét adhatjuk át a palettafeltöltés BIOS rutinjának

OneVirtualLine db HorizontalSize dup (0) ;átmeneti buffer, a bemenő file-t ne byte-onként/wardónként olvassuk, hanem lényegesen gyorsabban, bufferen át

MovaTheVisibleWindow:

```
mov bx,X
mov cx,bl
shr bx,2 ;a rutinon kívül beállított X és Y koordinátákból számoljuk a 3c0/13h horizontális eltolás regiszter és a 3d4/50c,50d képkézdőclm regiszter új értékeit — a fenti meggondolások alapján
mov ax,HorizontalSize/4 ;minthogy X-mode-ban vagyunk, négygyel osztunk minden vízszintes méretet
mul y
add bx,ax ;meg is vagyunk
mov dx,03d4h
mov al,0ch
mov ah,bh
out dx,ax ;az X koordináta felső byte-ja ugyebár 3D4/0C-be out-alandó
inc al
mov ah,bl
out dx,ax ;az alsó byte-ja pedig 304/00-be.
and cl,3
shl cl,1 ; PEL Panning-hez szorzunk
mov dx,03dah ;vizsáfutásra várunk
WRetroce:
in al,dx
and al,8
jz WRetroce ;ha kiszedjük, kb. két nagyságrenddel lesz gyorsabb a scroll-de egyúttal meglehetősen csúnya is
mov dx,03c0h
mov al,13h
out dx,al ;a 3c0/13h (PEL panning) regisztert címezzük- ez a pixeles eltolás (mértékét cl-ben számoltuk ki, lásd a kód előtti megjegyzéseket az eltolási értékekről)
mov al,cl
out dx,al
mov al,0020h ;engedélyezzük a kép újbóli megjelenítését — most D3c0-t nem címre-giszterként használjuk, hisz csak alsó 4 bitjén adhatunk meg aleregiszter-számot, ami most 0, de akármennyi lehet; a lényeg az 5. bit, (= $2X kiküldése, azaz 1-be állítjuk, most nem tókölnék a különben 'szabályos' regiszterbeolvasás-or-vissza-írás módszerrel), ami, ha 1, a képkirakást engedélyezi.
out dx,al
rat

entry: ;alapbeállítások: a képernyő 320*200*256-os, de X-mode (a regiszterek leírását; lásd fenti).
push cs
pop dx ;a kódterületen tároljuk az adatot is- COM formátum esetén baj lenne, ha a DS-t nem irányítanánk rá CS-re
mov ax,0013h ;320*200*256
int 10h

mov dx,0304h
mov ax,0e317h ;a 17-es regiszter alapbeállítás a $a3, és tudni kell róla, hogy a 6. bitet 1-be kell állítanunk- ez felel a byte címzés mód bekapcsolásáért- s így jön ki az e3h. Tulajdonképp itt sem a szabályos beolvor-and/visszalr módszer használom; az egy kicsit hosszabb kódot eredményezett volna, és mivel minden gépen ugyanazon alapértékeket lelttem a VGA most átlr regisztereiben, ezért félünk sem kell, hogy az ilyen 'durva' módszerek (jelen esetben) bajt okoznak.
out dx,ax
mov ax,0014h ;narmál VGA üzemmód-ban színén a 6. bit felel a 14-es regiszterben a doubleward üzemmóddért — ezt ki kell kapcsolnunk (alaptartalom: $40 -> $0)
out dx,ax
mov ax, 5013h ;80d=50h, Ezt a 13-as regisztert is fel kell töltenünk a sor vízszintes méretével, ami természetesen a fizikai képernyőméret (320) negyede (mivel X-mode-t használunk, ahol 1 byte 4 pixelt címez; narmál VGA módban ez 320d=140h,
out dx,ax
mov dx,03C4h
```

```
mov ax,0604h ;Memory Mode regiszter-ha a 3. bit 1, akkor narmál VGA üzemmódban vagyunk, amikor a pixelket az alsó 2 bit választja ki. Mivel látjuk majd, hogy ezt egy táblázattal átkonvertáltuk plane-ek engedélyezésére, értelemsszerű, hogy a pixelket NEM a fizikai cím alsó két bitjével választjuk ki (ezért törlendő a bit: $0e -> $06). Figyelem! Amennyiben a rutint nagyobb programba/demóba építjük, és NEM BIOS-hívással váltottok utána üzemmódot (nem hinném, hogy erre sor kerülne, használjátok mindig BIOS üzemmódváltást), nem árt az előbb említett regiszterek értékeit közvetlenül visszaírni (a nyílak előtti értéket lákjétek vissza!)
out dx,ax
mov ax,0f02h ;0f= 1111b, azaz mind a 4 egymás melletti pixelt el kívánjuk érni 1 db utastással- a látható képmemória törlése
out dx,ax
mov ax,0
cld
mov cx,8000h
mov dx,0a000h
mov es,dx
xor di,di
rep stosw ;és 8000*2 byte-val egyszerre töröljük az aktuális, éppen látható screen-t (64k). Azért nem az egész 256k-t, mert ennek a törlésnek kizárólag csak azért van értelme, hogy addig ne legyen a képcrnyón 'szemét', amíg a fil-műveletakkal a TELJES 64k-t (virtuális 256k-t) felül nem írjuk.
mov dx, offset FNoma
mov ax, 3d00h
int 21h
mov FHandle, al
mov bx,ax
mov cx,768 ;a file kezdetéről beolvassuk a színértékeket
mov dx, offset Colors
mov ah, 31h
int 21h

mov ax,1012h ;most, hogy beolvastuk a file első 768 byte-járól a palettát, azzal felülírjuk a VGA kártya regisztereit- 10h BIOS hívás $12 funkció
xor bx,bx
mov cx,256
mov dx, offset Colors
push cs
pop es ;mert az ES:DX-ban igényli a BIOS a színtartomány kezdőclmét
int 10h

mov y,VerticalSize ;alulról felfelé haladunk a rajzolásban — lásd a file-formátumról ejtett szöveget!
mov cx,0a000h
mov es,cx
OUT the entire virtual screen: dec y ;y [VerticalSize-1]-ról 0-ig fut
mov x,0
mov cx,HorizontalSize
mov bl,FHandle
mov bh,0
mov dx, offset OneVirtualLine
mov ah, 31h
int 21h ;a file-ből bealvasunk egy virtuális sort a bufferbe
OUT one virtual raw:
mov ax,HorizontalSize/4 ;egy virtuális soron belüli pixelcőt számoljuk- mind Y, mind X értékéből-> offset és byte-on belüli planeszám számítása.
mul y
mov di,x ;X-ből most számoljuk majd, melyik bitplane élesztendő
shr di,2
add di,ax ;megvan a fizikai offsetclm
mov bx,x
mov al,bl ;byte ptr- az alsó byte, y kaard and al,3 ;csak az alsó 3 bitet átlrjuk meg
mov bx, offset PlaneNummyToWrite ;a táblázatot címezzük
xlat
mov dx,03c4h ;írásra választjuk a megfelelő plane-et az előbb a táblázatból ki-halásztott érték alapján
```

```

mov eh,al,2,3c42 plane írásra választás
oril dx,ax
mov bx,offset OneVirtualLine ;az adott
soron belül épp kigyújtás alatt álló pixel
színét előszedjük a sort tartalmazó
átméneti tömbből
add bx,x
mov al,byte ptr [bx]
mov es:[di],al ;és benyomjuk a kép-
memóriába (ne feledjük, már az előbb
kiválasztottuk a megfelelő plane-et!)
inc x
cmp x,HorizontalSize
jne OUT_one_virtual_row
cmp y,0
jne OUT_the_entire_virtual_screen
; **** Most egy-két trükk következik az
ablakpozícionálás megvalósítására. Az első
rutin az ablak X ill. Y kezdőkoordinátáját
HorizontalSize-32D-ig, ill. VerticalSize-200-
ig növeli; a második a billentyűzetet figyel-
kurzorvezérlők a számjegyblokkon). Egy-
szerűen a két ;*** komment közötti so-
rokat cseréljessük ki a másik modulra!
mov x,0
mov y,0
CycleToDisplayTheEntireVirtualPic:
mov cx,0300h ;mesterséges lassítóciklus.
Ha nem figyeljük a visszatérést,
értékének ajánlott legalább egy $f000
aaaaaa: dec cx
jne aaaaaa

```

```

cmp y,VerticalSize-200
je WeHaveReachedTheBottomOfTheScreen
inc y
WeHaveReachedTheBottomOfTheScreen:
call MoveTheVisibleWindow
inc x
cmp x,HorizontalSize-320
jne CycleToDisplayTheEntireVirtualPic
;****

```

```

mov ax,0003h ;text mode, kilépés
int 10h
mov ah,4ch
int 21h
main seg ends
end start
end ;program vége

```

```

Billentyűzetről vezérelt ablakmozgatás
(ezzel cseréljük fel a két ;*** közti szá-
kaszt):
mov x,0
mov y,0
Wb4KeyPress:
call MoveTheVisibleWindow
InnerKeyPress:
mov ah,1
int 16h
je InnerKeyPress
mov ah,0
int 16h
cmp al,'O'
jno NoQuit
jmp Quit
NoQuit: cmp al,'B'
jne NoUp
cmp Y,0
je NoUp
dec Y
NoUp: cmp al,'2'
jno NoDown
cmp Y,VerticalSize-200
je NoDown
inc Y
NoDown:
cmp al,'4'
jno NoLeft
cmp X,0
je NoLeft
dec X
NoLeft:
cmp al,'6'
jno Wb4KeyPress
cmp X,HorizontalSize-320
je Wb4KeyPress
inc X,di1bba
jmp Wb4KeyPress
Quit:
BMP-ről a program által használt adatfor-

```

mátumia konvertálás, Pascal (ez is flexi-
bilis, nem csak 640*400-as 'hátter' e-
setén használható!):

```

{31-}
var infile, outfile: file of byte;
i, j: integer;
b: byte;
begin
if paramcount < > 1 then begin
writeln('Add meg a bemenő BMP fájl teljes nevét!');
quit;
end; {infile}
assign(infile, paramstr(1));
reset(infile);
assign(outfile, 'virtact.scr');
rewrite(outfile);
seek(infile, 0); {átlépjük a kezdeti, felesleges BMP-byt-
okot}
for i := 1 to 256 do begin
for j := 1 to 3 do begin
read(infile, b);
b := b div 4; {ill osztunk le: 8 bites számérték -> 6 bites}
write(outfile, b);
end; {j}
read(infile, b); {a BMP színhármagát követi felesleges 0
byte ok kiűzük}
end; {i}
;***** DEC
repeat
read(infile, b);
write(outfile, b);
until (eof(infile));
;***** DEC
close(outfile);
end;

```

Amennyiben nem a BMP-féle alulról-felfelé
kivakandó file-formátumot akarjuk alkalm-
mazni, akkor a kettő ;***** DEC közötti
kódot erre cseréljük:

```

i := 400;
repeat
i := i; {szükség van egy látszólag fe-
lesleges klonting változóra: hisz a seek
paramétereként nem muszáj változót meg-
adnunk. No igen, de ha (i-1)*640-et szá-
molgatnánk, az i>51 felett negatív
végeredményt adna, hisz a Pascal az In-
terger-be aknádná nyomni a szorzás ered-
ményét. Erre nem árt vigyázni látszólag
logikátlan seek erroroknál (meg MINDEN
Pascallal kapcsolatos probléma esetén).
Ilyenkor persze a 0. opció kiszedhető a
program elejéről, mert előre tudjuk a file
hosszát (itt most 640*400-as BMP-t
kezelünk, de a képméret is egyszerűen ál-
tathatóstható!)}
i := 1078 + (i-1)*640;
seek(infile, i);
for j := 1 to 640 do begin
read(infile, b);
write(outfile, b);
end; {j}
dec(i);
until (i = 0) or (eof(infile));

```

Az ASM source-ban pedig a következő
utasításokat kell cserélnünk (bold: eredeti,
italic: módosított):

```

mov y, VerticalSize mov y, 0
[... ]
OUT the entire virtual screen: dec y ;itt
pedig csak töröljük a dec y-t
[... a modul vége...]
cmp y, 0 —> két utasításra cseréljük:
inc y
cmp y, VerticalSize
jne OUT_the_entire_virtual_screen]

```

Diskmagok: mit kell róluk tudni?

Sajnos a magyar olvasók gyakorlatilag
egáltalán nem ismerik ezeket a magyar
nyelvű, és szinte kivétel nélkül rendkívül
szívnálmas diskmagokat. Bár mostanság
kicsit lanyhult a magyar scene tüze, a
legnagyobb évek ('92 és '93) sikerter-
mését a szerkesztők (köztük jómagam)
'kiőregedése', a Monty Python-és egyéb
témák kimorúléso stb... miatt a mai ma-
gyar diskmagscene csak nyomaiban foly-
tatja. Ugyen egy-két papírmagban máig volt szó
ezekről a diskmagokról, de kizárólag
Amíg megjelentekről: míg a PC-s ma-
gscene ezerszer IOIbb az emigásnál (kiyőve
a mindkét scenére kiadott magokat, úgy-
mind a főként irodalmi elkötelezettségű

Majc 12-féle Post Office 7-et és, vélebi
scenemagként, az Absolute!

Sledgehammer-ét).
Először is, mik azok a diskmagok? Általában megszállottak által anyagi ellát-
szolgáltatás nélkül írt/kiadott,
számítógépen futó/olvasható újságok (de
azért a cikkeket általában ki lehet printelni,
a gyengébben vedett magokból pedig a
textet is kiszedhetitek, majd látjátok a CoV
Evkönyv '95-ben a Turbo Debugger-leírás-
nál, hogyan). Ugyen volt 1-2 Olan kísérlet,
hogy pénzért árult, NEM Public Domain
diskmagokat próbáltak egyesek kihozni a
PC-s scenére, de ezek eddig kivétel nélkül
megbuktak a scene megvetése és a szer-
kesztők inkompetenciája miatt (olvastam
több Olan 'játékmag'-ot, ahol nemcsak a
'cikk'cikk írás mondatos, felettébb ósdi
játékismertetőtök, azok is összelepködva a
pepirmagokból) voltak színvonal alattiak,
hanem a 'nagyserző' kód is nevetésszerű
volt, ami egy (lopott) 640*480*2 képi-
rakó rutinból állt, a cikkek pedig GIF-ekben
lakoztak — szóval egy egész oldalas (text-
formátumban 2KByte-ot foglaló) cikk akár
3D-40k diskholvet is elfoglalt!)

A legjobb magok kivétel nélkül magyar
nyelvűek, és nem is ejánlom senkinek,
hogy angolul írjon, mert abból általában
nagyon sematikus magok születnek (a
helyesírásról nem is beszélve, ami ál-
talanban katasztrofális). A magyar egyike a
nagyon kevés ELITE nyelveknek (sokan
tenulják emiatt), és magyarul sokkal több
mindenről lehet írni, mint angolul: pl. en-
goloról fordításokat lehet lenyomni, amit
egy angol nyelvű magban nem nagyon
lehet megtenni...

Hogy a konkrétumokra térjünk, álljak itt
pár cím. Még csak véletlenül sem teljes a
címlista, nem kerültek fel (idő híján) az
Olan történelmi magok szer-
kesztőség/leszerzői címei, mint a Terror
News, a 3style, a PO7, a Sledgehammer,
a RunTime, a Cult, Talán a köv. CoV-ba
azok is bekerülnek. Addig is, ha
diskmagokat vetettek fel vkivel, kérjétek
meg, hogy másolja le a pillanatnyilag nem
létező szerk. című magokat is, érdemes,
mert nagyon jók! Ezen kívül a scenét nem
ártana ismét felpezsdíteni most, hogy az
egyással rivalizálás miatt annakidején
oszméletlen színvonalas magokat pro-
dukáló magyar csapatok ismét kezdjék el a
magok nyomtatását. Érdemes, ez külföldön
is jó hírt termel a magyar scenének.

Mi viszont ez, amit ne várjunk az eddig
megjelent (magyar) diskmagoktól? Főleg
azt, hogy code-hegyeket lelünk benne. A
legtöbb mag százalékosan a következőket
tartalmazza: 70-80% szépirodalom, hu-
mor, minden, ami a kultúrával kapcsolatos
(Douglas Adams, Oévényi Tibor satöbbi —
így egy bizonyos életkor/szellemi színvonal
alatt nem nagyon olvashatók ezek a
magok), 20-30% scene-hírek és parvey ri-
portok, 0-10% műszaki újdonságok (hi
Hottal), 0-100% ANSI grafikák (egyes
külföldi ANSI-groupok kladványai). Esetleg
egy-két PASCAL forrás, de nagyon
lemerok. A százalékarányok változhatnak:
a rosszabb magok tele vannak játé-
kismertetőkkal, és mivel íróik NEM scene-
tagok, így hiába is várnánk azt, hogy a
scenéről bármi szó is essen. Megemlí-
tendő, hogy a SCANNER#3-ben egyes
körökben iszonyatos felháborodást kiváltó,
jelen sorok írója, mint (felelőtlen)
szerkesztőt sokak szemében
'szalonképtelenné' tevő, a magyar iro-
dalomban azóta som felülmúlt Láska
gyűlölet 'jelszavai' azóta is nagyon sokan
próbálták zászlaikra tűzni, de az így születő
lámásztörlek, 'lamerettes indulók' ál-
talanban csak nagyon gyenge utánérzések...

SCANNER

A TSI/TSI Afive magja, talán a legérdeke-
sebben számozott mag (a hivatalos
számok felsorolóso: CoV #43)
Főszerkesztők:
BASO/TSI; Kovács Balázs, 8100 Vár-
palota, Tancsics Mihály 17. 88/371623

Psycho/TSI: Hauer Gábor. Bp 1193, Vécsey u. 12., 1779556.
de a kiskirály a mag házatáján a Beró... :)

ZigZag

A NosaSoft magja, 5 szám jelent eddig meg. A CenterC BBS-en is megtalálható (1373527).

John Zer0/NosaSoft: Noll János, 11B0B35, 1053 Bp. Veres P. u. 7.

+News

A Xeen magja, eddig 1 számmal a háta mögött.

Taz/Xeed: 92/3195B7, B900 Zalaegerszeg, Átalszegett 24.

Perszo, ha lehet, NE nagyon zargassátok a szerkesztőket a magok másolásáért. Aki tehát, próbálja meg láttatni a CenterC BBS-t, oda összehordattatik az összes megjelent mag; vagy az InterNet-en konnektáljon velem, hogy hol, melyik FTP sítéről tölthet le magyar magokat. Még valami: sajnos a Vízlepcső BBS, hazánk leg-nagyobb diskmag BBS-e, megszűnt!

A forgatásról (PSYC/TSI Alive!)

Mivel jelenteg kicsit több idő áll a rendelkezésemre, ezáltal nagyobb dózisban fogtok kapni belőlem...(DADA: a fuckok maradnak, a SCANNER-reklámot viszont szokás szarint kiszádom) Mikor kezembe vettem a szünet utáni számot, kissé csodálkoztam, hogy CSAK űr miket lrt belő... Hogy az IRC nem érdekelt senkit? Látják, hogy a kijelentést egy olyan AMIGÁS tette, aki még életében nem volt InterNet-en (Legalábbis amit mondtott abból az derül ki). Csak Tudod, hogy mi szoktak mondani az elsősőknek a BME-en? Lehetőleg csak azután használják az IRC-t, miután a vizsgáik megvannak, mert ez egy betegség... De ha már itt tartunk, akkor még azt is hozzá tenném, hogy elég nagy a Scene jelenléte az IRC-n. Nos, épp minap találkoztam az IRC-n Bryan-nel... Minő csoda... (DADA: a magyar scendről főképp TSI Alive! és Absolutel/Planet Organ-ta-

gokkal találkoztak az IRC-n. A külföldi csapatok mindagykének van IRC elérése, kivéve a legszegényebb országokat). Tudod elég egy estét tölteni rajta, s máris minden nap rajta lesz lőgni. Na persze nem árt hozzá némi idegennyelv tudása...)

En szelnely szerint nem kritizálni akarom az Amigo rovatot, de te mire használod a géped, ha nem játszol vele, nem programozol, nem kommunikálsz? (Se a FIDO-n, se az InterNet-en nem hallottam rólad (DADA: ahhoz, hogy az ember ismert legyen az InterNet-en, általában produkálnia is kell valamit, vagy NAGYON tahnak kell lennie. Ha valaki olvassa pl. a különböző, inkább nem értékeltem-milyen országok által lrt leveleket a soc.culture.baltics-ban ('vissza' nekünk a 'jussunkat', az az összes ex-szoc. orszódot + Skandinóviát ésatöbbi vagy egy-két 'baráti' ország lakosai által nekünk címzett leveleket a soc.culture.magyar-on, akkor előre nevetni fog a várható móhatetetlen ostobaságon, történelemhamisításon és gyűlölködésen, ha egy-két jól ismert lator nevét meghallja...)). Esőtieg FuckNet? A kávéfőződ vezérlő a Directory Op. segédletével? Ciki, hogy lehordod a gamerakét, ezzel szemben nem vagy aktív ember... Vagy tekintsem aktivitásnak a lemezformázást, a vég nélküli próbálkozást vmelyik RayTracer-ral? Boos Csika, de to kezdted a komparálást, ill. az ujjal mutogatást.

Az előző számban leközlött rutin(object ki-akó)hoz kell esatenként egy forgató rutin is, ezé' mosi lokóziók egyet, mindenki határtalan öröme...Ugyo, hogy tudom mi kell a "népnek"?

Sajnos kénytelen vagyok lenyomni a sinus táblázatot, mert a rutin másképp használja, mint a többi, ráadásul lél lokos beosztásai dolgozik. Ha vkinek van kedve, át-buherálhatja a már leközlött table maker-t, aztán akko' nem kell beírnia azt a táblázatot...

Na, egy kis vakítás:

| | | | |
|----------|--|----|--|
| OW | 0.142,285,478,571,714,857,1000,1142,1265,1427,1570 | DW | 13662,13740,13818,13894,13969,14043,14116 |
| OW | 1712,1854,1996,2138,2280,2421,2563,2704,2845,2985,3128 | DW | 14188,14259,14329,14398,14466,14532,14598 |
| OW | 3268,3406,3546,3685,3824,3963,4102,4240,4378,4516,4653 | DW | 14662,14725,14787,14848,14908,14967,15025 |
| OW | 4790,4926,5062,5198,5334,5469,5603,5737,5871,6004,6137 | OW | 15081,15136,15190,15243,15295,15346,15395 |
| DW | 6269,6401,6533,6663,6794,6924,7053,7182,7310,7438,7565 | DW | 15444,15491,15537,15582,15625,15668,15709 |
| DW | 7691,7817,7943,8067,8191,8315,8438,8560,8682,8803,8923 | DW | 15749,15788,15825,15862,15897,15931,15964 |
| DW | 9042,9161,9279,9397,9514,9630,9745,9860,9973,10086 | OW | 15995,16025,16055,16082,16109,16135,16159 |
| OW | 10199,10310,10421,10531,10640,10748,10855,10963,11068 | DW | 16182,16204,16224,16243,16261,16276,16294 |
| OW | 11173,11278,11381,11483,11585,11685,11785,11884,11982 | DW | 16308,16321,16333,16344,16353,16361,16368 |
| DW | 12079,12175,12270,12365,12458,12550,12642,12732,12822 | DW | 16374,16378,16381,16383,16384,16385,16386 |
| DW | 12910,12998,13084,13170,13254,13338,13420,13502,13582 | DW | 16378,16374,16368,16361,16353,16344,16333 |
| DW | 13662,13740,13818,13894,13969,14043,14116,14188,14259 | OW | 16321,16308,16294,16278,16261,16243,16224 |
| DW | 14329,14398,14466,14532,14598,14662,14725,14787,14848 | DW | 16204,16182,16159,16135,16109,16082,16055 |
| DW | 14908,14967,15025,15081,15136,15190,15243,15295,15346 | OW | 16025,15995,15964,15931,15897,15862,15825 |
| OW | 15395,15444,15491,15537,15582,15625,15668,15709,15749 | DW | 15788,15749,15709,15668,15625,15582,15537 |
| DW | 15788,15825,15862,15897,15931,15964,15995,16025,16055 | DW | 15491,15444,15395,15346,15295,15243,15190 |
| DW | 16082,16109,16135,16159,16182,16204,16224,16243,16261 | DW | 15136,15081,15025,14967,14908,14848,14787 |
| DW | 16278,16294,16308,16321,16333,16344,16353,16361,16368 | DW | 14725,14662,14598,14532,14466,14398,14329 |
| DW | 16374,16378,16381,16383 | OW | 14259,14188,14116,14043,13969,13894,13818 |
| COSTABLE | | DW | 13740,13662,13582,13502,13420,13338,13254 |
| DW | 16384,16383,16381,16378,16374,16368,16361,16353,16344 | DW | 13170,13084,12998,12910,12822,12732,12642 |
| DW | 16333,16321,16308,16294,16278,16261,16243,16224,16204 | OW | 12550,12458,12365,12270,12175,12079,11982 |
| DW | 16182,16159,16135,16109,16082,16055,16025,15995,15964 | DW | 11884,11785,11685,11585,11483,11381,11278 |
| OW | 15931,15897,15862,15825,15788,15749,15709,15668,15625 | DW | 11173,11068,10963,10858,10746,10640,10531 |
| DW | 15582,15537,15491,15444,15395,15346,15295,15243,15190 | OW | 10421,10310,10199,10086,9973,9860,9745,9630 |
| DW | 15136,15081,15025,14967,14908,14848,14787,14725,14662 | DW | 9514,9397,9279,9161,9042,8923,8803,8682,8560 |
| OW | 14598,14532,14466,14398,14329,14259,14188,14116,14043 | DW | 8438,8315,8182,8067,7943,7817,7691,7565,7438 |
| DW | 13969,13894,13818,13740,13662,13582,13502,13420,13336 | DW | 7310,7182,7053,6924,6794,6663,6533,6401,6269 |
| OW | 13254,13170,13084,12998,12910,12822,12732,12642,12550 | DW | 6137,6004,5871,5737,5603,5469,5334,5198,5062 |
| DW | 12458,12365,12270,12175,12079,11982,11884,11785,11685 | DW | 4926,4790,4653,4516,4378,4240,4102,3963,3824 |
| DW | 11585,11483,11381,11278,11173,11068,10963,10856,10748 | DW | 3685,3546,3406,3266,3126,2985,2845,2704,2563 |
| OW | 10640,10531,10421,10310,10199,10086,9973,9860,9745 | DW | 2421,2280,2138,1996,1854,1712,1570,1427,1285 |
| DW | 9630,9514,9397,9279,9161,9042,8923,8803,8682,8560,8438 | DW | 1142,1000,857,714,571,428,285,142,0,142,285 |
| DW | 8315,8192,8067,7943,7817,7691,7565,7438,7310,7182,7053 | OW | 428,571,714,857,1000,1142,1285,1427,1570,1712,1654 |
| DW | 6924,6794,6663,6533,6401,6269,6137,6004,5871,5737,5603 | DW | 1996,2138,2280,2421,2563,2704,2845,2985,3126,3266,3406 |
| DW | 5469,5334,5198,5062,4926,4790,4653,4516,4378,4240,4102 | DW | 3546,3685,3824,3963,4102,4240,4378,4516,4653,4790,4926 |
| DW | 3963,3824,3663,3546,3406,3266,3126,2985,2845,2704,2563 | OW | 5062,5198,5334,5469,5603,5737,5871,6004,6137,6269,6401 |
| DW | 2421,2280,2138,1996,1854,1712,1570,1427,1285,1142,1000 | DW | 6533,6663,6794,6924,7053,7182,7310,7438,7565,7691,7817 |
| OW | 857,714,571,428,285,142,0,142,285,428,571,714,857 | OW | 7943,8067,8192,8315,8438,8560,8682,8803,8923,9042,9161 |
| DW | 1000,1142,1265,1427,1570,1712,1654,1996,2136 | DW | 9279,9397,9514,9630,9745,9860,9973,10086,10199,10310 |
| DW | 2280,2421,2563,2704,2845,2985,3126,3266,3406 | DW | 10421,10531,10640,10748,10855,10963,11068,11173,11278 |
| DW | 3546,3685,3824,3963,4102,4240,4378,4516,4653 | DW | 11381,11483,11585,11685,11785,11884,11982,12079,12175 |
| DW | 4790,4926,5062,5198,5334,5469,5603,5737,5871 | OW | 12270,12365,12458,12550,12642,12732,12822,12910,12998 |
| OW | 6004,6137,6269,6401,6533,6663,6794,6924,7053 | DW | 13084,13170,13254,13338,13420,13502,13582,13662,13740 |
| DW | 7182,7310,7436,7565,7691,7817,7943,8067,8191 | DW | 13818,13894,13969,14043,14116,14188,14259,14329,14398 |
| DW | 8315,8438,8560,8682,8803,8923,9042,9161,9279 | DW | 14466,14532,14598,14662,14725,14787,14846,14908,14967 |
| DW | 9397,9514,9630,9745,9860,9973,10086,10199 | OW | 15025,15081,15136,15190,15243,15295,15346,15395,15444 |
| DW | 10310,10421,10531,10640,10748,10855,10963 | DW | 15491,15537,15582,15625,15668,15709,15749,15788,15825 |
| DW | 11068,11173,11278,11381,11483,11585,11685 | DW | 15862,15897,15931,15964,15995,16025,16055,16082,16109 |
| DW | 11785,11884,11982,12079,12175,12270,12365 | DW | 16135,16159,16182,16204,16224,16243,16261,16278,16294 |
| DW | 12458,12550,12642,12732,12822,12910,12998 | DW | 16308,16321,16333,16344,16353,16361,16368,16374,16378 |
| OW | 13084,13170,13254,13338,13420,13502,13582 | OW | 16381,16383 |

A rutin a klasszikus jobbszorosú Descartes koordináta-rendszerben forgatja a pontokat a három tengely körül. Igaz, két dimenziós forgatással is el lehet érni ugyanazt a pozíciót, mint X,Y,Z rotálással, de miért ne három tengelyű legyen a forgatás? Sebesség miatt? A rutint értelemszerűen két bufferrel kell alkalmazni...

Az egyik tartalmazza a pontok eredeti helyzetét, míg a másik a rotálás utánit. Ha valaki mindkettőt egybe akarja rakni, érdekes effektus jön létre... Ez a számolási pontatlanság miatt van, mivel a rutin az esetleges valós számokat automatikusan (SHRD) egész számokká konvertálja (ráadásul mindig divergálja), illetve a kvóciens nem veszi figyelembe... Mivel az ellorgatási transzformációt szinte mindenki ismeri (Akár különböző variációját is) nem akarok helyet pazarolni rá (DADA: na azért külön előveszem a dolgot a köv. számban/a CoV Evkönyvben. Lassan már sportot űzők abból, hogy először mindenféle rutinokat lenyomok, és a matematikai-elméleti alapotól Dhan CoV-okra hagyom, amikor lesz rá hely. Addig is, legalább a scene viszonylag tájékozott coderalnak kellőmés csemegét nyújtok. Szóval, türelem, gyerekek, lesznek még jobb idők, amikor LESZ több helyünk PC-kódolás számára). IEIég pazarlás a táblázatot). Megint csak comment (a soder majd utána) nélkül a rutin:

Psycho/TSI IC) 01-22-93
PUBLIC ROTATEPOINTS

.386
MODEL USE16 SMALL
DATA

| | | |
|----------------|----|---|
| PRESENTANGLE_X | DW | 0 |
| PRESENTANGLE_Y | OW | 0 |
| PRESENTANGLE_Z | OW | 0 |
| SINALFA | OW | 0 |
| SINBETA | DW | 0 |
| SINGAMMA | DW | 0 |
| COSALFA | DW | 0 |
| COSBETA | DW | 0 |
| COSGAMMA | DW | 0 |
| SINTABLE | | |

```

.CODE
ROTATEPOINTS: PUSH 1
                PUSH DS
                PUSH FS
                PUSH GS
                PUSH SEG SINTABLE
                POP DS
MOV WORD PTR CS:PREV_SI,VALUE+1,SI
MOV WORD PTR CS:PREV_DI,VALUE+1,DI
MOV FS,AX
MOV GS,BX
MOV BX,PRESENTANGLE_X:2
ADD BX,BX
MOV AX,SINTABLE[BX]
MOV SINALFA,AX
MOV AX,COSTABLE[BX]
MOV COSALFA,AX
MOV BX,PRESENTANGLE_Y
ADD BX,BX
MOV AX,SINTABLE[BX]
MOV SINBETA,AX
MOV AX,COSTABLE[BX]
MOV COSBETA,AX
MOV BX,PRESENTANGLE_Z
ADD BX,BX
MOV AX,SINTABLE[BX]
MOV SINGAMMA,AX
MOV AX,COSTABLE[BX]
MOV COSGAMMA,AX
MOV AX,COSBETA:3
MOV BX,CX
MOV CL,14
IMUL COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV WORD PTR CS:ROTATEPOINTS_C+1,AX
MOV AX,COSBETA
MOV WORD PTR CS:CALC2+1,AX
MOV AX,SINBETA
MOV WORD PTR CS:CALC3+1,AX
MOV AX,COSALFA
MOV SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV DI,AX
MOV AX,SINALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
IMUL SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
SUB DI,AX
MOV WORD PTR CS:CALC5+1,DI
MOV AX,SINALFA
IMUL COSBETA
SHRD AX,DX,CL
MOV WORD PTR CS:CALC6+1,AX
MOV AX,SINALFA
IMUL SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV DI,AX
MOV AX,COSALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
IMUL COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
SUB DI,AX
MOV WORD PTR CS:CALC7+1,DI
MOV AX,SINALFA
IMUL COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV DI,AX
MOV AX,COSALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
IMUL SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
ADD AX,DI
MOV WORD PTR CS:CALC8+1,AX
MOV AX,COSALFA
IMUL COSBETA
SHRD AX,DX,CL
MOV WORD PTR CS:CALC9+1,AX
MOV SI,OFFFH
MOV DI,OFFFH
MOV AX,OFFFH:4
IMUL WORD PTR FS:[SI]
SHRD AX,DX,CL
MOV BP,AX
MOV AX,OFFFH
IMUL WORD PTR FS:[SI+2]
SHRD AX,DX,CL
SUB BP,AX
MOV AX,OFFFH
IMUL WORD PTR FS:[SI+4]
SHRD AX,DX,CL
ADD BP,AX
MOV GS:101,BP
MOV SI,6
ADD DI,6
DEC BX
JNZ SHDR ROTATEPOINTS_C
POP GS:5
POP FS
POP OS
POPA
RET
END

```

Mielőtt meghívód a rutint, be kell állítani az AX regisztert a source halmaz bázis címére, a BX-et a célterület báziscímére, az SI-t a AX-en belüli relatív címre, a DI-t a BX-en belüli, (ha valaki protected módban használja, akkor az indexregisztereket átirhatja a 32-bites megjelölőjükre (PI, OI) > EDI- olvastatok az Intel 386/486 mikroprocesszor II. című könyvét? Minden benne van a P. módról. Egy, amit hiánylok belőle, az egy órajel táblázat. Na mindí, a PRESENTANGLE változókat a kívánt szövekre (MAX, 719), CX-el a pontok számára, és máris hívható a rutin.

Tény, hogy ez fele annyira sincs beoptimalizálva, mint az előző számban lévő polygon rutin, de azért ez is elég gyors.... Ahhoz képest, hogy négy tizedes pontossággal dolgozik (nem látszik). Bocss, hogy állandóan a speedre hivatkozom, de televan a hűségem az olyan stuffokkal, amik PB (*Herium in the near future*) prockát, 2GB vinyót és PCI Spea Mercury Seven-t igényelnek.... Egyszerűen nem tudom megérteni a mai software-cégeket. Kivéve részben. Havonta dobják piacra a friss verziókat, ám azok inkább nagyobb támogatást kívánnak a rendszertől, mint amennyi plusz dolgot adnak. Nem azért mert képtelenség megírni gyorsabbra, csak egyszerűen a piacon akarnak maradni, és ehhez pedig nem lehet látködni. Aki dolgozik fejlesztőhelyen, az talán tudja, hogy miről van szó. A fent vázolt komponensekkel már csodát lehetne művelni. Nagy csodát, nem kis csodát, és pláne nem Windows-t.... :D IDADA: gyerekek, megbeszéltük, hogy nem vesszük el a szakmailag inkompetens újságlíró kollégák kenyerét (lekik cikkeikben állandóan valamit szólnak meg mély bölcsességeket nyilatkoztatnak ki, de közülük nincs a kódoláshoz — semmilyen nyelven!) azzal, hogy szívdunk egyes software-gyártókat.... :D)

Jó sűrűn vannak a comment pontok má? Nem álom, hogy megannyi ókorságot (ill. lehetséget) hordják össze a dologról, mert nagyon kopik a bifentüzetem, azonkívül meg majd mindenki kibogarászsa magának azt ami írja az oldalát....

- 1.: Biztos mindenki számára furcsa, hogy van egy rutinnak belépési pontja, de hát mit lehet tenni, ide mégiscsak kellett egy... :D Szépen elmentjük a regisztereket, a biztonság kedvéért a DS-be benyomjuk a sinus tábla segíj), címét, FS-be a source terület deszkriptorát, GS-be pedig a destination területét.
- 2.: A sinus táblázatból kiszadjuk az aktuális értékeket a szövegeknek megfelelően, majd elmentjük külső változókbá. Szerintem teljes dolog külsőket használni, na mindí, ez csak a saját véleményem. Mivel a szögfüggvények értékel (sin, cos) mindig egynél kisebb valós számokat eredményeznek, ezért a sinustáblában már egy bővített érték található, ez az érték egy $x \cdot 16384 (2^{14})$ szorzattal ekvivalens.... Ebből következik, hogy kell osztani szintén 16384-el. Mindenki kitárlíthatja, hogy mi az x.
- 3.: Ha lehet, a ciklus RunTime (reklám?) IOAOA: RunTime = egy cool magyar diskmag) ideje végeit inkább precíz-cutálunk néhány értéket.... ezak sorban: sin(a), sin(ß), sin(γ), cos(a), cos(ß),

cos(γ), illetve azeknek a szorzatait, majd az előre kiszámolt értékeket benyomjuk a főciklus belső változóiba a CALC_ prefixű címekre.

- 4.: Itt kezdődik a főciklus. Megfigyelhető, hogy minden IMUL után van egy SHRD, ez képviseli az osztást.... Tény, hogy meg lehetne csinálni leképezésként egy SHRD-val, ellenben akkor 32 bites szorzást kellene használnunk, meg az értékeket 32 bites módon tárolni. Ezekből inkább a szorzás lenne a kímésabb dolog, mivel elképesztően nagy a különbség sebesség terén a 16 és a 32 bites szorzás között.... De mindenki kipróbálhatja.... Mivel itt van a főciklus, erről kellene valamelyest többet írni, da egyszerűen nem lehet, olyan szimpla.... Senkinek sem kell megmagyarázni, hogy miért hirtelen növeljük a ciklus végén az offsetcímét.
- 5.: Ez a rutin legérdekesebb része.... Hihetetlen módon, amit elmentettünk a stack-be, azt most szépen visszaolvassuk.

A furokat a cikk végén látható címre küldjétek, FID0 címre, most cseszték ki.... Kellott nekem az IRC-t a FID0-hoz hasonlítani. Nem szeretik ha kritizálják Ladát olyanok, akiknek van otthon Fairarjuk.... :D Rádásul privát levélben volt (IDADA: Psycho/Tsi inkriminálót mondata NetMail-ben ment, és a következőképp hangzott: 'Egyra többet nyomolok én is (az IRC-n). Ha egyszer kicsit hosszabb ideig vagyok bent, utána máris s***nek tűnik ez a Fido'. Egyébként egyetlen levél-alapú rendszer sem jöhet az IRC közelébe, nevezetesen akár magyar Fido-nak, akár UseNet-nek). De ugyebár a Sysopoknak mindenhez joguk van, Fuck yourself Johannes!!!! Nézzétek meg a VirNet kezdő tizedit. A lőszér szokott lenni a CP-be, meg még sok helyre, de normálisan nem tudja angolul leírni a szöveget. Ennyit tud (IDADA: na itéljünk meg vkit (esetlegesen az ávekkal ezelfőtti) nyelvtudása alapján, gyerekek!). Továbbá még egy fur egy bizonyos Keksz ill. koksz nevű emberek.... B***s e..... m a gyerek IDADA: ki kok, lammák? En kokok, te koksz, ő kok.... Ja, most már nekem is kezd elegend lenni a fuccolásból, nem lehetne máshol intézni? Állandóan veri a nyáját az IRC-n IDADA: néha kölcsönösen felucokoljuk egymást az őshonos #magyar-ösökkel az IRC-n, ha bejelentem, hogy bamagyeek a #magyar-re és ott botránny csinálók, mert épp kicikelné (azaz embereket kirúgná), kezdőket székálni támadni kedvem, és ilyenkor bizony a nálam gyengébbeket abszolút nem kímálem, ven, hogy a csatornára betörve mindenkit kirúgok és/vagy kitallok. A múltkor volt egy hatalmas botránny, ui. valaki úgy próbált lemosni az IRC-ről (ápp én voltam a HMCS a #magyar-on, miután sikerült oda betörnöm és természetesen bevezetnem a statúrumot/terror), hogy a VM/CMS alatt a Batch Sarvar segítségével floodolni kezdett egy rakás rail-lel (végtelen ciklus). Ne igen, de ez nemcsak engem 'ölt' meg egy fél percre, hanem a gép többi userét is, köztük a rendszergazdákkal, abból persze a srócnak komoly problémát támadtak.... Huh, láttátok, velem NEM szabad az IRC-n kukoricázni! Ha valakinek az nem tetszik, hogy simán és egyszerűen be tudok törni olyan csatornára, amelyek azt minden lehetséges módon meg próbálják akadályozni (Ban, Invite only, AutoDeaffer/WarMode Botok stb...), akkor ő is megtanul NatSplit-et lovegolni (amiben az Usenet alt.irc newsgroupja, sikereim miatt világelsőnek tartó és hasonlókat csinálni. Az IRC remek torop arra is, hogy az ember kultúrát háborút vívjon-tilan, mint az igaz 'Cybertér'. Persze azért ne gondoljátok, hogy valami kib***** nagy b*nök vagyok az IRC-n, ha jó a hangulatom, akkor eltekintek a rúgdosástól vagy attól a krónikus betagságemtől, hogy magyarokkal is angolul beszélek vmeg a #magyar-ösöknek (kivéve három c00l guy-t: SEO, Heita, BiV): igenis hogy beszélek magyarul, minden ellenkzöb hírességek ellenére; és nem hinnám, hogy valaki jobban ismerne a magyar zeneiroadmat, mint én!). Üdvözetem mindenkinek, itt szeretném ismétellen megköszönni Besz-nak és Beró-nak a remék built a szünetnapom alkalmából. Kösz Tiúki :*) Jéccakót.... (Gyere ki a kádból, me' ronggyá ázoll)

Psycho/Tsi Alive! (S3057WER@SUN10.VS2.8ME.HU|root@193.224.166.1|Psyc@IRCI). Ja, aki NAGYON olcsón akar CD-t íratni, az itt azt is magtatheti!

PS#1: Azóta változott a helyzet.... Nem vágtak ki a FID0-ról, csak a VirNet-ről. Az új FID0 címam: Psycho@2:371/10

CoV Évkönyv'95

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

Röviden a várható tartalomról:

Játékleírások: C64-re többek között az előző év hazai slágerei (Gonosz herceg, A Gálya, Wasted Time) mellett Patton VS Rommel, Amigóra pl. Kolumbus, Murder, Chaos Engine, PC-re minden eddiginél teljesebb Settlers, a légen várt Ravenloft, Heimdell 2, Companions of Xanth, valamint olvasói kérésre: Stronghold, Seven Cities of Gold, Prince of Persia 1-2...

Autószimulátorok: Ami a PC-s játékok 2-ből kimaradt (Car & Driver, Indy 500, RAC Network Rally, Stunts, Vette, Crash Course, Test Drive 3 bővítések...)

Flipper-összefoglaló (elsősorban PC-re)

Tökös-Mákos: Benno pl. Worlds Dawning, Tracksuit Manager, Viz, Terminator 2, St.Fighter 2., Ocean Ranger, Shadow of the Beast 3, Future Wars, Myth, X-Wing, Alone in the Dark, Fatty Bear, Putt Putt, Scorched Earth, Tank Wars, Desert Strike... meg egy pár kiegészítés az eddigi leírásokhoz, csak úgy ömlesztve, a műsorváltozás jogát fenntartjuk.

Elsősegély: C64, Amiga, PC — elsősorban olyan dolgok, amik a Lexikonból kimaradtak.

Felhasználói információk: Pl. C64-re Art Studio, BHP Virus, EGA V3.2, Ismertető a hangdigitalizáló használatához (Speech BASIC), I+M demo Creator, Intro designer 3; Prg.technika: FLI képkirakó, Lettermaker V1.0, Raster Editor, Bővebben a spritekezelésről (Általános fogalmak, Sprite Editor, Sprite Scope). Amigóra pl. Settlers Editor, Demo Maniac...; PC-re pl. összefoglaló a zeneszerkesztőkről, lejátsszókról (Scream Tracker, Recording Session, MOD Player-ek stb...), valamint egy mindenre kiterjedő Turbo Debugger leírás, tengereteg példával...

Kb. 230 oldal, ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft

PC-s játékok 2.

MÉG KAPHATÓ!

Röviden a tartalomról:

Felhasználói információk (Gépvásárlás, SETUP problémák, Processzor- és géptörténet, Memóriák, Hordozható winchesterek, SCSI, Winchester cache, Video-kártyák, MODEM téma, Streamer-ek, CD-RDM-ok, Emulátorok, Hangkártyák, Vírusok)

Típek és trükkök PC játékokhoz (Cheat tenger kb. 200 játékhoz)

Sierra kalandok (Castle of Dr. Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr. Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Quest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish)

RPG leírások (Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)

Tökös-Mákos (3D Action, ezen belül DDOM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)

Stratégiai játékok (Air Bucks, Ancient Art of War, Carners at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)

Autószimulátorok (Kivülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vettel)

JÁTÉKLEXIKON (Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)

224 oldal, ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft

WASTED TIME

Kalandjátékok C64-re, mágneslemezre.
A Wasted Time: 599,- Ft, a Gálya : 799,- Ft (ÁFA-val és postaköltséggel). Megrendelhető a kiadótól a befűzött leviappal utánvéttel, vagy megvásárolható a kiadónál, illetve a ComputerBooks Kft.-nél (Bp.XII.Tartsay V.u.12.), az Acomp Kft. üzletében és az Impresszumban felsorolt üzletekben.

A Gálya

SZÁMÍTÓGÉPES TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA



Számítógépes TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA

Több ezer
POKE,
CHEAT,
és tipp

C64-re, Amigára,
PC-re és konzolokra

M E G J E L E N T !

Ára: 699,- Ft helyett
előfizetéssel: 599,- Ft



COMPUTER *Karácsony*

1994. december 10-11-én 9-19 óráig
a Közszerzésati Szakszervezetek Szövetségének
Székházában (Bp. VIII. Puskin u.4.)

Ebben az évben is megrendezésre kerül az országos számítástechnikai kiállítás és vásár.

A rendezvény szervezője azúttal is a Csokonai Művelődési Központ, aki az idén is várja a számítástechnika rajongóit.

Az idei rendezvény fővédnöke az AUTOMEX Kft., védnöke az OTP Bp.XV. ker. fiókja
Támogatja a Fővárosi Önkormányzat Közművelődési alapja.

A rendezvényen lesz börze is, de felhívjuk mindenkinek a figyelmét, hogy az asztaloknál csak olyan programok másolása magengedett, amely nem sérti a szerzői jogokat. A rendezvény ideje alatt lehetőség lesz shareware programok felvételére, hatalmas választékból, valamint a jelen lévő cégek akció keratében a listóárnál olcsóbban fognak szoftvereket árulni. A nagyteremben lesznek előadások, ém külön felhívánk a figyelmet arra a fórumra, amely december 10-én du.14 órakor kezdődik. A fórumra a rendezők meghívták a szoftverjogi kérdésakban illetékes szervezetek képviselőit, így tervek szerint ott lesznek a BSA képviselői, a naves szoftver cégek hazai leányvállalatainak képviselői, továbbá várhatóan a BRFK részéről is érkezik vendég. Tervek szerint a fórumon az érdeklődők kérdéseket tehetnének fel az illetékaseknek. A fórum projektoron keresztül vásárnap délutén ismét levetítésre kerül majd.

Belépődíj: felnőtt - 70 Ft, diák, katona, nyugdíjas - 40 Ft

A rendezvényen keresd a CoV standjét is! Ott leszünk, ahol tevely voltunk, az első emeleten, a 2. emeleti lépcsőfeljáró mögött. Ismét lesz CoV póló vásár, emellett folyóiratokat, könyveket, programokat szerezhetsz be jelentős kedvezménnyel, csak a rendezvény ideje előtt. Tervek szerint a CoV új Évkönyv és a CoV 51-es száma itt lesz először kapható. A CoV jövő évi előfizetésére a helyszínen is lehetőség lesz.

064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

JAVÍTÁS

Elnézést kérek mindazoktól, akik hajlandók voltak begépelni a **SIDEBORDER SCROLL**-ról, és mégsem tudták pontosan használni, ugyanis a proggyba egy kis (nagy) hiba csúszott (scrollozódt, hehe). Biztosan észrevettétek, hogy a scroll első sorában a kereten nem ugyanolyan karakterek jelennek meg, mint ami eredetileg a szövegben található. A hiba oka, hogy az eredeti rutin nem jól számolta ki a sprite-ba másolandó karakter címét, így a sprite-ban más karakter jelent meg. Az alábbi javítással már használhatóbbá a scroll, Ja, és az első karakteresoi 180-nal van eltolva, sorry. Tehát a hibák javítása:

Az egyik a T1 címke utáni pár sorban:

```
...
sta $049F
clc
adc #$80
sta $04C7
```

A másik a T2 címkétől:

```
T2  sta $04C7
TL  jsr bt
    jmp $EA31
    lda #$33
    sta $01
    ldx #$D0
    lda $FD
    cmp #$20
    bcc tr
    cmp #$80
    bcs tr
    cmp #$40
    bcs rt
GY  clc
    adc #$60
    jmp tr
RT  cmp #$70
    bcs gy
TR  pha
    asl a
    bcc t3
    inx
T3  asl a
    bcc t4
    inx
    inx
T4  asl a
    bcc t5
    inx
    inx
    inx
T5  sta $03
    stx $04
    ldx #$D0
    pla
    clc
    adc #$20
    asl a
    bcc td
    inx
TD  asl a
    bcc te
    inx
    inx
TE  asl a
    bcc tf
```

```
INX
INX
INX
INX
TF  sta $05
    stx $06
    ldy #$00
    ldx #$D0
    lda ($FB), y
    bne tm
    lda #$20
TM  cmp #$20
    bcc ar
    cmp #$80
    bcs ar
    cmp #$40
    bcs ra
GA  clc
    adc #$60
    jmp ar
RA  cmp #$70
    bcs ga
AR  pha
    asl a
    bcc th
    inx
TH  asl a
    bcc ti
    inx
    inx
TI  asl a
    bcc tj
    inx
    inx
    inx
TJ  sta $10
    stx $11
    ldx #$D0
    pla
    adc #$20
    asl a
    bcc tb
    inx
TB  asl a
    bcc tc
    inx
    inx
TC  asl a
    bcc tk
    inx
    inx
    inx
TK  sta $12
    stx $13
    ldy #$07
```

Még egyszer: sorry és kellemes scrollozódást (remélem nem lrtam el és mostmár hibátlan...).

Daisy Sampler Info

Dr. Who of The Prodigy a CoV 43 óta megvizsgálta még egyszer a **DAISY SAMPLER**-t, s a következő eredményre jutott:

1. Kipróbáltam magnóval is, és nem nagyon akart működni a digitalizálás (meg se nyekkent).

2. A 'kicutolja a move-ot' az valami olyasmir akar lenni, hogy az éppen aktuális memóriát a kezdő- és végcím közötti memóriaterületet átmozdítja \$1000-tól kezdődően.
3. A **CHANGE BYTE SEQUENCE** az kicsit főmesőbb teszi a hangot.
4. A **SAMPBOARD**-nál pedig bámulhatjuk egy ideig a fekete képeinyót és már tölthetjük is újra.
5. Még egy jótanács: ne nagyon nyomkodjuk a **RUN/STOP** billentyűt a főmenüben, mert esetleg egy meglepetésben lesz részünk.

Autostart-Coder

Biztosan láttatok már olyan hosszabb proggykat, amelyek hosszuk ellenére is autostarttal indulnak, sőt, töltés közben kérdéseket is intéznek a felhasználóhoz (pl.: monitorprogramnál, hogy hova töltsé a memóriába stb.). Nos, a megoldás a **STOP** billentyűben rejlik (neem kell szétszedni...), ugyanis a gép egy program betöltése közben ciklikusan figyel a **STOP** billentyű lenyomását. A figyelő rutinra mutató vektor a proggy betöltődése közben felülírja, így a vektor által mutatott címen (nem árt, ha programrész is van ott...) folytatódik a 'STOP figyelése'; tehát így lefüggeszthetjük a töltést, és itt intézhetjük el a különböző kérdéseket is. A **STOP** vektor eredetire állításával folytatódhat a lefüggesztött program betöltése. Mindezt azért lrtam le, mert, igaz különböző dolgokkal játszva, de ezen alapul az **AUTOSTART-CODER** kódolási technikája.

A proggy kezelése elég egyszerű, aki használ már bármilyen tömörítőt, annak ismerősek lesznek a különböző beállítások. A programban az opciókra teljes négy billentyűt használhatunk:

F1: Program kódolása, autostart hozzáállítása. Itt először a kódolandó program töltési és mentési nevét kell megadni, utána egy kódszót adhatunk (aminak nem sok értelme van...), amit töltés közben fog kérni a program. Ezután még kell írni, hogy hova ugorjon betöltés után, honnan indítsa a programot, és a ROM-ok állapotát a \$01-es címmel. Megkezdődik a töltés, eközben a **MEMORY-RANGE** felirat mellett az a memóriaterületet írja ki a proggy, amelyre a betöltött program elfoglalt, a kódolt proggy egy blokkal lesz hosszabb az eredetinél.

F3: Kódolt program visszafejtése. Elvileg az autostartot távolítaná el az általa kódolt programról, de nem okarózik módosítani; a beállításoknál csak a nevet kell megadnunk.

F5: OOS-parancsok küldése a drive-nak. No comment.

F7: Ez egy exit névvel kódolt quit...

Ha valaki a bavezetőben lrtak alapján sem tud megírni egy saját autostartot (bár van sokkal egyszerűbb is), és igény van, akkor még visszatérhetünk rá.

Demo Designer 3.

P.W.Smith als, Kovács Péter tollából következzék a program ismertetője: Az **INTRO**-k után élénk tárlat a főmenü. A

baloldali oszlopban a különböző lopott zenék közül, jobb oldalban pedig az írásait közül választhatunk. A baloldali oszlop fölött található egy falirat: LOAD MORE MUSIC, ha erre ráklickeünk, 2 zeneoszlop közül választhatunk: 1 vagy 2. Ugyanígy lehet választani a jobb oldali oszlop fölött, csak ott más karakterkészletet lehet választani és nem zenét. Középen felül az EXIT felirat található. Klikk! 8la...blal SPACE! Ezután a SCROLL szöveget írhatjuk egy képernyőn át. Ha a mondandókat befejeztük, tegyük ki egy "kukac" jelet, majd RETURN. Ezután a KOALA képet kell betölteni aminek a kódja A-tól Z-ig terjedhet. A töltés után láthatjuk a betöltött képet, majd egy menüt:

F1/F2 - Kerel színek +/-
F3/F4 - Háttér színek +/-
F5/F6 - Beam színek
F7/F8 - Scroll színek
+/- - Scroll oldal
RETURN - Tovább

Ha ezeket beállítottuk:

L - LOADER, vagy
D - DEMO
közül választhatunk. Ezután megkezd-
heljük a mentést lemezeire. VÉGE!

Demo Music Creator

A D.M.C. leírását PS/COMA követte el: Introduction... ez 1 nagyon arc zeneszer-
kesztő. Akinek megone, az biztosan ezt
használja. Gondolok itt arra, hogy pl. ezzel
készül a *Gonosz Herceg* vagy a *Kastély*
zenéje. Jaj És ezzel from + a *CoVboy's*
Quest zenéjét is. Ne csigázzuk tovább a
kedélyeket, vágjunk bele!
Ha a kreatív USER előindítja a prg-t, némi
tömörítés után a TRACK EDITOR-ba jut.
A PRG IN-LINE BILLENTYŰI:
F1 - Zene lejátszása
F3 - Zene lejátszásának megállítása
F5 - Zene lejátszásának folytatása az abba-
hagyott résztól
F6 - Record (billentyűzetről)
F7 - Gyorslejátszás (RASTER TIME=0)
F8 - Synteshizer
← Főmenü

RESTORE - Inicializálja a szerkesztőt (a
zene nem vész el, és nem is alakul át)

FŐMENÜ:
SOUND EDITOR: Itt szerkeszthetjük + az
aktuális hangszereket, effektes vagy
filteres beállításokkal.

FILTER EDITOR: Itt az egész zene szűrőbe-
állítását lehet elvégezni.

MUSIC SETUP: Sebesség és hangerő beál-
lítása.

DISK MENU: Load/save/dir/dos command.
INFORMATION: Itt kaphatunk infót a
billentyűzetkiosztásról és a készítőkről
(színes TV-sek figyeljenek a RASTER-
effektre (Tényleg nem rossz — JOE)).

TRACK EDITOR:
A 3 szótam 3 trackjét látjuk magunk
előtt, keys:

S - Szektorszám megadása
+ - Definálhatjuk, hogy az ezután lejá-
tszandó szektorok hány félhanggal
magasabban szólnak meg
— Ugyanennek az ellentétje

SHIFT + E - Track előlő kezdődik (END)
COMMD + E - Track vége (STOP)

SHIFT + RETURN - Adott szektor szer-
kesztése

* - Adott track a bufferbe kerül
@ - A buffer tartalma az adott trackbe
kerül

SHIFT + C - Track másolása
SHIFT + X - Track lecserélés

SHIFT + CLR - Track törlés
SHIFT + T - Zene kiválasztása

SHIFT + I - Inicializálás (Mindent töröl —
JOE)

SECTOR EDITOR:
Itt szerkeszthetjük meg a zene egyes
egységeit:

[.] - Szektorválasztás
<,> - Tudja a halál! (Én nem vagyok a
halál, de ez ugyan azt műveli, mint a

külső félhangs elolások (TRANSPDSE),
csak itt közvetlenül a hangokat írja át
félhang +/— az adott szektorban, a
CRSR-tól lefelé; ja, és közben nem árt
lenyomva tartani a SHIFT-et... — JOE)

+ - Zene vagy sfx
E - Leccsengés (GATE)
- Szünet (CONT)
COMM + D - Ritmusótlók (DURATION)
COMM + S - Aktuális hangszerek (SOUND)
COMM + G - Csúsztatás
* @ - Bufferműveletek a la TRACK
EDITOR

SYNTESHIZER:
+ - - Hangszerváltás
O-7 - Oktávaváltás

RUN/STOP - Vissza a TRACK EDITOR-ba
(Ezeknek, így magukban nem volna
semmi értelmük, azért ott van a billen-
tyűzet, amefyől, mint egy szintatizá-
torról vihatjuk ba a hangokat, az agy
nagy előnye a proggy-nak — JOE)

SOUND EDITOR:
Itt csak az FX byte a fontos (HÁÁÁÁ?
Nam csak az! — JOE):

ORUM EFFECT: Dobszerő hang (nem
skálázható)

ND FILT RES: A többi hangszerek filterbe-
állítására nem befolyásolja.

ND PULS RES: A többi hangszerek hullám-
ellenekje nem befolyásolja.

ND GATE FX: A hangszerek nem halkul el,
a fecsengés után is tovább szól.

HOLDINO FX: Fokozatos elhalkulás.

FILTER FX: Amikor a hangszerek szól, a
többi szótam alhalkul.

DUAL EFFECT: Leccsengésnél zuhan a
hangmagasság.

CYMBAL FX: Minden hang előtt kattan
let az ADSR.

DISK MENU:
Itt a mantérsról írunk. Ha megadtuk a
zene nevét, tömörít, majd beírhatunk 1
szóos üzenetet a zene MEMDUMP-jába.

Aki rippelt máit zenét, az tudja, hogy
miről van szó. A zenét 1000/1003-as
formátumba menti ki (INIT/PLAY —
JOE).

A program hexadecimális értékeket hasz-
nál. Talán azért is olyan népszerű, mert na-
gyon könnyű kezelni, és mégis proli zanék
készíthetők vele. Magyarországon a COMA
törésen kívül még nem láttam másolható
verziót (Ezittoraklémhelye ha-ho — JOE).

Vizont ezt a verziót szívesen cserélném
bármivel 1 jó kazettás hangdigitalizálóra
(pl.: DAISY SAMPLER) vagy más jó
stuflokra, a cím: PS/COMA, Debrecen,
Komlóssy u. 84. 4032

Digi effektek lopkodása

A változatosság kedvéért most ismét Dr. Who of The
Prodigy's csillogtatja tudását:

Nem árt, ha van valami cartridge is a közelben (pl.: Action
Ramply VII, de más is megteszi).

Szóval indítsuk el a kiválasztott programot (pl.: OUTRUN
EUROPA). Ha szótam zene, akkor FREEZE és lépünk
monitorba. Általában 0800 felelt lefedeznek az fx-ek.

Tehát M 0800, és F7. Addig gúvasszuk a szemünket a
monitor (TV) hányába, amíg egy rakás 55,77 byte tal nem
tanáksznunk jó nagy paraszt vagyok, mi?!

Ha megvan, akkor D cím, és F5. Addig sz"lako"unk, amíg
egy értelmes proggy nem látszik a pékernyőn (ez nem a
nyomdahiba!)). Ennek kell megtalálni a végét, ahhoz, hogy
a digitális effekt megtaláljuk (huu, formában vagyok!).

Az OUTRUN EUROPA-ban ez a cím a \$17FE. Már csak a
végét kell megtalálni. Ha nem lennénk benne biztosak,
hogy ami a képernyőn van, az még digitális effekt, akkor a D
parancsot meggyőződhetünk róla, hogy tükmentünk-e,
vagy nem. Az OE-nél az fx-ek \$17FE-\$5E8E-ig vannak elhe-
lyezve. Ezután töltjük be pl. a DAISY SAMPLER-t.

Ezzel külön tudjuk bontani az fx-eket, amelyeket a ROM-ban
használni is tudunk (Ezek alapján máit bármik ki tudja
barhetni az OE digitális hangjait — JOE)

Kwik Copy

Olyan ez, mint egy kerekasztalkonferencia. Ezúttal
P.W.Smith als. Kovács Péter következik: Miatán
betöltöttük és elkerdtük tittatni, betölti az előkészítés
nevű file-t (ez a formattálás). Ezután elénk tárul a főmenü:

A - KWIK COPY;

1 - Egész lemezoldal másolás
2 - Működő szektorok
3 - File másolás
4 - és 2-nél: F1 - Vissza a főmenübe
F3 - Forrás drive
F5 - Cél drive
3-nál: F1 - Vissza a főmenübe
8 - EDIT DISK:
R - Olvasás lemeztől
T - Track átirás: 18
S - Sector átirás: 00
F1 - Vissza a főmenübe
F3 - Drive szám átirás
'R' után: R - Olvasás lemeztől
T - Track átirás: 18
S - Sector átirás: 00
E - Szerkesztés
W - Írás lemeztől
N - Most
'E' után a monitort ill. a szektorokat írhat-
juk át (Szerintem az a blokk — JOE).
Hex és ASCII adatok.
Return; EDIT DISK menü.
'N' után a listát (directoryt) írhatjuk át
C - DRIVE SPEED
A RETURN megnyomása után a drive
erősséget láthatjuk, ami (legalábbis
nekem) 311,8 RPM körül van.
D - DIRECTORY: A Komondor 64 önmeg-
sammisítője és a képernyő roncsolása
(???) — JOE).
E - DOS COMMANDS
S - File törlése
R - File átnevezése
V - Lemez validálása
F - Lemez formattálása
F1 - Vissza a főmenübe
F - Verify be/ki

Zoomlens III.

A program egy grafika editáló és konvertáló utánty (csak
szép magyarul, nem egy nagy durranás, de azért heitom,
háttha érdekkel valakit).

Betöltés után a főmenüt láthatjuk:

L - Kép betöltése
S - Kép kimentése
E - Kép editálása
Q - Kilépés

Ha a betöltést választjuk (L), akkor egy
újabb menü tárul elénk, amelyből a betöl-
tendő kép formátumát választhatjuk ki:

A - Blazing paddles
B - Koala painter
C - Adv. art studio
D - Artist 64
E - Vidcom 64
F - Image system
G - Paint magic
H - Doodle
I - Zoomlens pixel (a proggy saját
formátuma)

Kép kimentésénél két választási lehetősé-
günk van:

A - Zoomlens picture
B - Zoomlens pixels

Itt az 'A' választásánál a program egy
olyan file-t ment a lemeze, amelyet RUN-
nal indítva a mentés előtt éppen látható
képdarabot látjuk kétszeres nagyításban
(zoom mód, ld. később).

Az EDIT-funkciónál is egy menüsor fogad,
amelyben a szerkesztő funkciók találhatók:

F1 - HIRES/MULTI váltás
F7 - Teljes képernyős kép

SHIFT 1-4 + 1-4 - Színek cseréje a CRSR-
on belül

CRSR - Mozgás a CRSR-ral a képen
HOME - Ez biz' HOME

CLR - Ez is HOME, csak az X- és az Y-
tengelyre tükörözve (gy.k.: END)

1-4 - Kép színeinek változtatása

CRSR - Ablak mozgatása a képen

SPACE - Kép nagyítása a kétszeresére (a
keretbe is kiterjed)

RETURN - Vissza a főmenübe

A szerkesztéskor csak egy részét látjuk a
képnek, az ablakon belül tologathatjuk a
CRSR-ral. Mint már említettem, a proggy
semmi pluszt nem tartalmaz, egyetlen
pozitívuma talán a keretbe is kiterjedő na-
gyított kép előállítás. Ugyhogy, aki hasz-
nálnáit editorit vagy konvertátort akar, az
ezt nagy ívben kerüjje.

WANTED!!!

Van egy pár program, ami eltűnt stb. Ezeket keresem — akinek megvan, az legyen Oil rendes, és küldje el!!! Nos, a liste: ARCHIVUM, BARO'S TALE 2. (lehetőleg ez 1541-re is működő verzió!!!), BORROWED TIME, THE BREW, BUBBLE TROUBLE, CARMEN SANOIEGO, CAVE GUENIE, COLORIS, OAME, OROL, EAST C. WEST 1-2, EGGMAN, ESCAPE, Hajótörött, HEIL SPERMA, Kaputűd, KRYPTONITE (lemezese!!!), LOGY, LORD OF THE HELL 2., LORDS OF MIDNIGHT, MINDBREAKER, POKOL ANYGALA, SAVAGE ISLAND, S.H.I.T. (nem a 220V utolsó demó-játék!!!), SPLIT PERSONALITES, SUMMER TIME, SUPER PIPELINE, THRILLER, TRANSWORLO, TWIN KING-DOOM VALLEY, WIZARD OF AKRYZ, ZOMBIE... MEGATHANX!!! (Érdekes, ezzel a játékkal még nem találkoztam...)

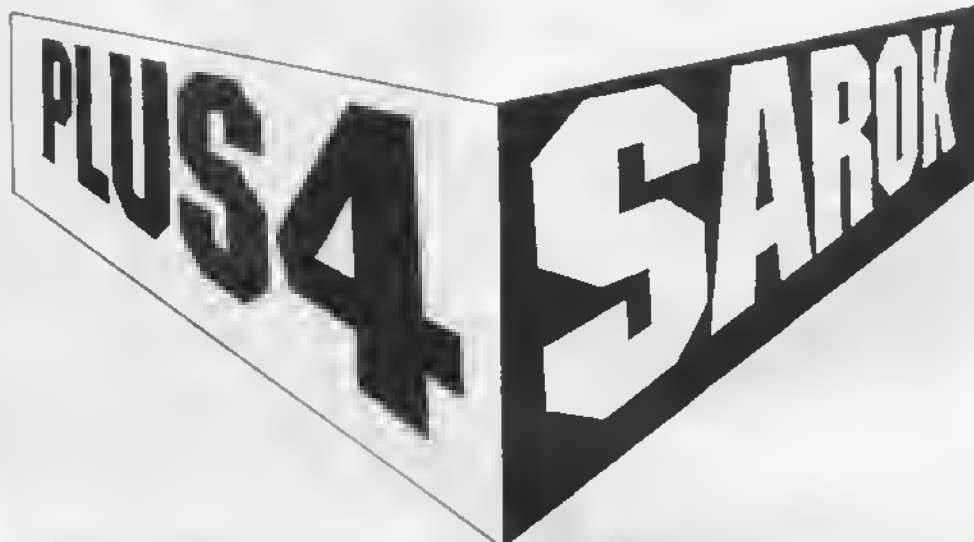
MINDENFÉLE

A (be)küldött stufek-ért, legyen az program, leírás, stb.; MEGA-THANX!!! minden "elkövetőnek"!!!

- **COV MOO! NEWS [CoV]**
Vége elkészült az első végleges száml!!!
Vannak még kis magyar csodák...
 - **MEMÓRIABŐVÍTŐ**
Van egy szépen tervezett kűyű SYS-tól.
EHHEZ KÉNE EGY KETOLDALAS FURATGALVANIZÁLT PANEL ELKÉSZÍTÉSÉHEZ ÉRTŐ EMBERKE!!! AKI TUD ILYET ILL. MAGARA ISMER, AZ JELENTKEZZEN!!!
Inlók:
- kapacitás 128Kb—1Mb
- memóriaablak az alapgépben \$B000-\$BFFF, A bővítőben lévő memória 16Kb-es szeletekben lapozható be az alapgép memóriájába.
- az alapgép EXPANSION csatlakezője át van vezetve a bővítőben lévő EXPANSION 1. csatlakezőre. A bővítő cím- és adatvonalai az EXPANSION 2. csatlakezőjére van kivezetve.
- kikapcsoláskor sem felejt!
 - lehetőség lesz így egy ciklusos lemezmasolásra is
 - lehet használni RAM DISK-ként. Pl. könyvtár szerkezetű adattárolás hozható létre, mint a PC-nél...
 - "hátránya", hogy külön program kell a kezeléséhez és egy köveske átalakítás kell ez alapján...
- EGYÉB INFORMÁCIÓKÉRT ÉS A PANEL SZERKESZTÉSÉVEL KAPCSOLATBAN A CIM: NAGY ATTILA (SYS), Földes, Kinizsi u. 11., 4177.
Tel.: 06-52-318-644 /165.

NEWS

- **BARO'S TALE I.**
Nem újdonság, sokaknak mégis nincs meg a játék első része! Az átkonvertáló CSÖRÝ mester... A lényeg: ha hiányodat pótolni szándékozol, akkor fordulj (—...! hozzá)!
- **BEAMOPHOBIA [LVN/GOTU]**
Szép kis logikai játék; LAVINA of GOTU készítette. A terv még ez intenzív osztályon készült (Ez most NEM a szokásos baremkodás, csak egy zűlösebb este után megcsik, hogy valaki a lépcsőről fejre esik...), és nem volt rossz ötlet megvalósítani sem! Egy lény sugarat kell vezetgetnünk több szinten át. Az információ tartalma lseriendben, lentről):
TUKÖR: Ezzel el lehet állítani a lény irányát, elforgatva.
NAGY KÖR, célpont: Ide kell vezetni a lény sugarat.
OPTIKAI CSÖ: Meg lehet törni a sugarat új irányba. El is lehet forgatni.
KRISTÁLY: A lény sugarának át kell rajta mennie, mielőtt a célba érne.
"BIGYÓ": El lehet lorgatni, ha a sugár átme gy rajta.
BIGYÓ#2: Innét indul a fánysugár.



- **IRÁNYÍTÁS:** kurzor és RETURN, amivel a kül, delgekat el tudjuk lorgatni. F1 indítja a lény sugarat. Ha elszabtuk, vagy végeztünk, akkor a SPACE-t nyomjuk meg!!!
- **BEAMOPHOBIA II. [—ua.]**
...Az előzőleg lelt logikai játék ugyanúgy kivitelezett lólltetása: "The lost levels to the lmeo of Kurt Cobain"...
- **EWOX [A. & H. of GOTU]**
Nnnal Valem! egészen lO! kinézetű kis mászkálós-ügyesség!!! Kódolte ACTION, a gralika HARRY műve.
Irányítás: kurzor és shift bill.
- **HUNTER [A.&H. of GOTU]**
A készítőik ugyanazek, mint a fent "említették"... Es ugyaníllan lO! elkészített játék! HARRY remek gralikus! Különben ez egy shoot'am up!; egy űrhajóval vagyunk bel oldalt és lO!bb oldalról jönnek az ellenséges gépek és mindentéle "kűyűk, bigyók, stb.". Irányítás: kurzor és SHIFT. Az ESC akkor kell, ha kilöttek.
- **SCUMM [ST. GLS of DS]**
Már talán volt erről a logikai játékról szó, de nem elég részlete-sen. Kocká(k)alt kell eltüntetnünk, úgy, hogy egy(-egy) hasonlóhoz érintjük. A kicsit nem kell és nem is lehet eltüntetni. Van Oilan szint, ahol van három (vagy több) hasonló kocka is! Az időtől viszont nyugodtak lehetünk; bonus-pont... Irányítás: JOY 2. port vagy 3/W/A/4 és SHIFT. Az ESC-pel újakezdehetjük a játékot, de elvesztünk egy életet, A HELP-re kilépünk a játékból és elmentjük a pontszámokat... A defog e gyakorlatban, pl. az első pályán úgy néz ki, hogy: mozgassuk a kis négyzetet középre és lo, az egy kockahelynyi lyukba; most a (középhez viszonyított) lO!bb oldalról vigyük át a bal oldalra az első kockát (Da úgyis csak azt lehet!); a kis kockát a lyukból rakjuk ki eggyel fel és eggyel balra; hogy a helyére rakhasuk a lO!bb oldal első kockát; kis kockát vigyük három kockányit lO!bbra; bal oldali első kockát rakjuk mellé; a lyukból a kockát érintsük a bal oldal, egyetlen kockához (hasonlóak); a kis kocka mellettű kockát rakjuk a lyukba; kis kockát pedig balra, ameddig akarjuk, de a lyukban lévőit ki tudjuk belőle venni; lyukban lévőit érintsük a lO!bb oldali kockához. KÉSZZII! Hülyén hangzik leírva, de páran kérték a "leírását"! Különben az ötlet egészen lO!; egy kicsit az ATOMIX-hoz hasonlít, de itt az elemek megállíthatóak!
- **SPACE CASTLE [A&H/G.]**
Kódolte ACTION, ez "beremi lO!" gralika HARRY műve. Egészen újszerű képekkel tall magyar nyelvű adventure. A kurzor let és le billentyűkkel választhatunk a megadott cselekvések között, a RETURN megnyomásával. Így többfajta képpen is megoldhatjuk a játékok és "meXieezhetjük az űrmesteri vizsgát"...

- **AIRCRAFT [WOLF]**
- **GYILKOS FOGAOÁS [WOLF]**
Két egyszerű, több mint egy éves szöveges adventure-ökről van szó. Az AIRCRAFT története az, hogy "ELRA-BOLTAK A LEGÚJABB REPULOGÉPET," Egy kóm kifűkészte, hogy hová is dugták — és nekünk kell visszaszereznünk, A GYILKOS FOGAOÁS a középkorban játszódik; két gazdag zsarnék logadást tesz ránk, hogy meg tudjuk-e ölni Heroldot, a gonosz zsarnékot, vagy sem?!
- **ZAGAN WARRIOR [???**
Ez egy eldte but... 3D ügyességi-lövöldözős játék.

TÉRVIHAR

Legelőször is sok-sok köszönet (Turón Zsoln) TMH-nak, amiért elküldte a leírást (Ez alapján vittem végig a játékot), ráadásul kátszer is (Csefes voltál, CoV és az én címre is írtál...). Szerencsére eked még pái Oilen rendes emberke, akik a szlvükön viselik a SAROK és a PLUS4 sorsát. Mint pl. ennek a szöveges adventure-nak az írója; LAVINA is... Az intro elég szépen indul, utána megkapjuk e kerettörténetet...: "2666-ot lunk. Ötthon alszol, amikor eljut Hozzád a telephánkus üzenet: "Több ezer éves átok teljesült be. Egy űrűt fűrad alkotja meg, melynek hatására a Tér és az lO! dimenziój! (Enyje, e nyelvetenél nekiall! Sobej, lass még ilyen...) összekeverednek. Az emberek egyik pillanatról a másikra a létezés legszélsőségesebb holozoteiben találják magukat. Az emberiséget összeomlás fegyvegeti, egyre kisebb időközönként támad fel, és csúsl el a Térvi har. Az átkot három tárgy segítségével lehet feloldani:

- a Talizmán, ez egy gyűjtő házában van
- e Bűbörkő, az csak a másik dimenzióban található
- az Arany Szkara-beusz, ez a piramisban van elrejtve.

A Szentély valahol a piramisban van... De van egy nagyobb baj: kezd hozzálérhetővé válni egy Másik-Mocseras-Világ dimenziója a földiek számára (Most ez miért baj?!) Jó teret! Amikor felkelisz, már máshol vagy...

El is kezdhetjük a játékot! Ja, itt e bil-lentyűzet-kiosztás. Ne kelljen keresgélgetni: Hosszú ékezetek (A, É, I, U, Ö) a nekik megfelelő billentyűkkel (A, E, I, U, O) érhetőek elős a C= megnyomásával.

Ö — @, Ö — + Commodore
Ö — *, Ö — + Commodore

Ja, és az F1 ismétli az előző parancsot!!! Ezenkívül pár rövidítés: V(IZSGÁL), N(ÉZ), L(ELTÁR)...

A GYŰJTŐ HÁZA

Kezdetben e házlszében vagyunk (V ÉJJELI-SZEKRÉNY). Teláltunk valamit (F), amiről e leltárból (L) kiderül, hogy egy

rádió. A szekrénynek tagikusan látkja is van (HÚZ FIÓK), benne pedig egy szig-szalag (L), Keletré (K) van a dolgozószoba. Itt egy asztal és egy állólámpa van (V ASZTAL). — az eljárás ugyanaz, mint az előbb (HÚZ FIÓK)... az eredmény már nem ugyanaz, mert zárva van. Hogy fény gyűljen az agyunkban, kapcsoljuk be a lámpát (BEKAPCSOL LÁMPA), utána északra (É) menjünk, majd fel (FEL) a lépcsőn és keletré (K), be a szobába. Itt nincs semmi reakció az érthető próbálkozásokra (...), de a szekrényben (NYIT SEKRÉNY) ráláttunk egy légfrissítőt. Mászkaljunk egy sort INY, 2x LE) a pincéig. Itt van egy láda. Nyissuk ki (NYIT LADA). "NEM TEHETED MEG!" Mivel IV LAOA) lakat van rajta. Aranyá! Dühünket egyedül a rádióon tölthetjük ki (TÖR RÁDIO), aminek meglesz az eredménye; szélesít, és egy drót lesz nálunk. Kis betörőjelöltek rögtön rájöhetnek a funkciójára; ezzel kell kinyitni a ládat (NYIT LAKAT DRÓT, NYIT LADA). Egy fémde-tekter, a jutalmunk. Kórcáljunk egy sort (FEL, É). Egy szobában állunk, a fal mellett egy szekrény van (V SEKRÉNY), benne pedig egy kabát (V KABAT), abban pedig találunk valamit (F), ami egy kulcs lesz. Menjünk a könyvtárba (D, K), ahol is szokásához híven könyvek vannak (DLVAS KÖNYV)... "Feljegyzések a másik Világról,

—TEJFA: Teinek nevezett nedve jól ég.
—TÖBOLDIO: Kermény természet, öblös héja!
—PÖTEITEK: Veszélyes hűsevő rovarok.
—TÜZTÖLCSEK: Bizonyos anyagok hatására lángoszlopot enged ki a földből.

Kézirat lezárva: 2665. dcc. 5." Nem éppen sok információ, de valamire csak IOL lesz. Menjünk vissza a dolgozószobába INY, O) Ha eddig nem tettük volna, akkor kapcsoljuk be a lámpát (BEKAPCSOL LÁMPA). A kulccsal kinyithatjuk a fiókot (HÚZ FIÓK), az ott lévő bicska és lap így a miénk lehet. A lapot tartjuk a fény felé (TART LAP FÉNY), hogy megtudjuk a kódot. Látogassuk meg a házidőszakát (NY)! Az ágyat nézzük meg alaposabban (V ÁGY). Egy párna és egy takaró. A párnát vágjuk fel (VAG PARNÁ) és a benne elrejtett noteszt olvassuk el (OLVAS NOTESZ), hogy újabb kóddal legyünk gazdagabbak. Újra mehatunk a dolgozószobába (K). Hmmm... A fémdektekört eddig még nem használtuk. Ez így nem mehet tovább (HASZNÁL FÉMDÉTEKTER)! Na ugye?! Rálatlítottunk egy páncélszekrényre, amit a noteszben lévő kóddal automatikusan ki tudunk nyitni (NYIT PÁNCÉLSZEKRÉNY). Benne egy kódkártya tapul. Menjünk a szobába (2x É) és másszunk bele a szekrénybe (MASZIK SEKRÉNY), majd belülről vizsgáljuk meg (V SEKRÉNY). Poénból benne van egy gomb. Nem kabátgombról van szó, mert ezt meg is lehet nyomni (...Es még mit ill, kit lehet "megnyomogatni"???!!!), úgy, hogy annak valami effektje is legyen (NYOM GOMB); jelen esetben egy titkosító táru fel, amin menjünk át (É). Ha már egy gép előtt ülünk, akkor tudjuk, hogy az itt lévő számítógéppel mit is kell legelőször csinálni (BEKAPCSOL COMPUTER). A lapen lévő kóddal egy lézerfalat somlegesítettünk. Mehetünk vissza a szobába (O, K). Nézzünk körül (N). Hap! Van itt egy szép szőnyeg. Adventure-ökben ritkán említanak meg lényegtelen dolgokat... Tehát vitamint kell vele csinálnunk. A legegyszerűbb elhúzni (HÚZ SZŐNYEG). Az így látható csapóajtót szépen kinyithatjuk a kódkártyával (NYIT CSAPÓAJTÓ KÓDKÁRTYA), és utána már mehatunk is lafelé (LE). Egy titkos pincében vagyunk. Két oszlop között lézer VOLT, amíg a számítógéppel nem kapcsoltuk ki. Menjünk a pince végébe (É) és várjuk meg (VAR), amíg a kamera elfordul az itt található asztaltól (V ASZTAL), ahol is egy kemény plexi-búra (V BURA) alatt van a talizmán!!! Hogyan is szedhetnénk ki?! Ha szót lehetne olvasztani. Biztos van egy pár emberke, aki szórakozott már azzal,

hogy spray és tűz segítségével "lángszóró-zóna"! Készítsünk mi is egyet. A "hozzávalók" már megvannak (RAGASZT ÖNGYÚJTÓ SPRAY) és használjuk is (HASZNÁL LÁNGSZÓRÓ), hogy szétleges-sük a plexit és megszerezzük a talizmánt... "Szétégeted a plexit és megmarkolod a talizmánt... Lassan süllyedsz az eszmélet-lenségbe azután lassan tisztul az elméd és feltápaszkodsz.... De nem itt, hanem ott." A cuccaink elvesznek, kivéve a talizmánt...

A MOCSÁR

"A mocsárban vagy, egy kis tisztáson. A földben egy tűztölcserélt látsz." Nem tudunk vale sakré menni, menjünk nyugatra (NY). A mocsár tőzege egy kicsit süllyedt (V TÖZE), mert egy kő van benne. A bokrot sem árt megvizsgálni (V BOKOR) és le-szedni a gyümölcsöt (SZEZ GYÜMÖLCS). Ez lenno az a bizonyos **toboldió**. Menjünk a dűledező kunyhóhoz (2x O), vegyük fel a botot (F) és a manóval beszéljünk (BESZÉL MANÓ)... "Udv idegen! Hozd el nekem a gyémántot, és megjutalmazlak. Segltek. Azzal csettint egyet, de Te nem észlelsz semmi változást." ...Ennyit e dologról, de azért menjünk gyémántot gyűjteni. Szépen sétáljunk a barlangig (2x É, 2x K). Sziklák vannak a nyílás mellett, amik elég élesek (V SZIKLA) ehhoz, hogy megfenjenek egy követ IELEZ KÖ SZIKLA). Valóságos pengo lett belőle. A toboldiót pedig, helyi agresszivitásunkat kiélve vágjuk a szikla-hoz (DOB TOBOLDIO SZIKLA), hogy **tobol-héjat** kapjunk. Menjünk az erdős részhez (D), ahol fák hajladoznak... Természetvé-dők hunyják be a szemüket, mert a fagy töréséért nem lehet kapni zöld pontot (TÖR AG), de hát végül ez a szokásos "brutali-tás". A féré fel is lehet mászni (MASZIK FA), és ha már van ott **láp**, akkor vágjunk éles kövönkel (VAG LIAN). Menjünk la (LE) és irány a Vörös-tó partja (É, NY, É). A víz fortyog és bűdös is. A parton egy tu-taj feXik. Gyanús ez e létyó, de vágjunk neki (MASZIK TUTAJ), nem?! Nem, mert egy szörnynek lételeme ez a randa lé, és nem ekarja, hogy nekünk is az legyen. Rá-adásul éhesnek is tűnt... Tehát először ké-szítsunk szigonyt (KÉSZIT SZIGONY), hogy beututalozva (MASZIK TUTAJ) te tudjuk nyomni (ÖL SZÖRNY SZIGONY)! Ja, ugye nem vagytok dühösak?! Egy szigletre ér-köztünk, ahol egy különös fa áll (V FA). Azért különös, mert toboldió van rajta (SZEZ GYÜMDLCS). Van itt egy sziklafal is (V SZIKLAFAL), aminek a tövében sziklák állnak. Természetesen a kalendarok iógtón tudják, hogy a rejtett üregben IOL SZIK-LA, NY) lesz a gyémánt (F). Menjünk vissza a partre (K, MASZIK TUTAJ) és töl-t-sük meg a **tobolhéjat** vízzel (TÖLT TOBOLHÉJ VÍZ), és azt öntsük a tűztöl-cserébe (ÖNT VÍZ TÖLTÖLCSEK), mert ez az a "bizonyos anyag", amilől tűzszlop log felcsapni. A manónak illene elvinni a gyémántot INY, 2x D, AD GYEMÁNT MANÓ)... "Köszönöm, Cserébe itt ez a **kenőcs**, használd fogod venni, idegen." Így a **kenőcs** majd megvéd a poteitektől (HASZNÁL KENŐCS). A tejlát még nem láttuk, meg kéno kuksizni (2x É, 2x K, D, NY, V TEJFA). Vastag kérge irritáló (LESZEO KERO). A zöldes, tejszerű tevérről ezt olasztuk, hogy IOL ég. Van nálunk egy ág, belemártva a lébe lehet fuckllyát készíteni (IMART ÁO TEJ), és már van egy tuti kis **fáklya** is a tárgyaink között. Mehetünk is kiélni pirománifánkat e tűztölcserébe (K, ÉNY, TART FAKLYA TÚZ)! Könyvedén meggyulladt. A barlangban nem voltunk még... Mivel mast már láthatunk a sötétben is, nem ártana bemenni (2x K). Északra főlátatódik, ahol is a kedves kis poteitek vannak. Mondjuk ini be vagyunk kenve, tehát mehatunk tovább (É). A barlang végén egy állvány áll, ahol is a **bíborkó** van (V ÁLLVÁNY)! Gyerünk és szerezzük meg!!!!... Illetve nem, ha most megint meghaltok miattam, akkor már TONYLEG ideesgek lesztek. Szóval nézzük csak meg IOLban a falat (V FAL), mert az ottani lyukból szépen

feltehetőlénnek minkat a kilőt nyílak. A **toboldió** hója kemény, tehát tőmjük el a nyílást (IRAK GYÜMÖLCS NYILAS). Így már felvehetjük a második tárgyat (F BÍBORKÓ), nálunk lesz a **bíborkó**. "Amint megérinted, ismét feltámad a Tervihar, így a piramisba kerülsz."

PIRAMIS

(...Oo nem az együttas.) Egy óriási terem-ben vagyunk. A falan ábrák (V ÁBRA), amik közül az egyik a vizet jolképezté. Az ábrák lelett egy nyílás van (V NYILAS), ahol is egy kampó van. (Háldo azt, Kampó?! Menjünk o főlásdre (K), de a pókhálós részt kerüljük (D). Egy óriási te-remba jutattunk. Ennek a közepén egy kí-csinylott szfinx van (V SZFINX). Csillag a szeme. Másszunk fel rá (MASZIK SZFINX) és nézzük meg (DLBAN (V SZFINX), mert a csapóajtón lemehatunk a belsejébe (NYIT CSAPÓAJTÓ, BE). Van itt egy **kötél** (F) és egy kar (FORDIT KAR)... A kar valamit ak-tivizált; — kattanas hallatszik. A kötélnék pedig biztasan hasznátt vesszük a kampó-nál (Hé!), menjünk tehát oda (K), LE, É, NY, OOB KÖTÉL KAMPÓ) és ha ráhurkot-tuk a kampóra (Ez már falháborítól), másszunk át az újabb főlásdra (MASZIK KÖTÉL). A falakra "furcsa árnyak" esnek. Nézzük csak meg ezt a falat (V FAL)! Nona, van rajta egy mélyedés (V MÉLYE-DÉS), abban pedig egy **bor** (F). Menjünk a vízmedencéhez (K), ettől voltak "furcsa árnyak": a falon: tele van (V MEDENCE). Ergo le kéno ereszteni, nem?! Hogyan is lehet-no... Hmmm... Valahol volt egy vizet szim-bolizáló ábra (NY, MASZIK KÖTÉL), amit megnyomva (NYOM ÁBRA) halljuk majd a megnyugtató csobogást (Csak nyugod-tan... Mintha a WC-n lannénk!); valamit már megint szét... (—ID?)!!! Másszunk bele a már üres medencébe a kötéllal (MASZIK KÖTÉL, K, MASZIK KÖTÉL, K, MASZIK MEDENCE), hogy felvegünk egy **gyűrűt** (F). A pókhálós résztől nem mentünk tovább, most már megethetjük, mert a bottal szét tudjuk szakítani a pókhálót (K, NY, MASZIK KÖTÉL, K, HASZNÁL BOT) és tovább tudunk jutni (K), itt van a szentély! Egy oltár előtt állunk (V DLTAR), amin egy OLTARI kis tyuk van. Ebbe pont belepaszsol a gyűrű (RAK GYÜRÜ DLTAR), és előcsúszik egy kőlap, hogy a zöld lével tölí átkot ill. Tervihart okozó üst bukkanjon elő. Szépen pakoljuk bele a maglóvo cuccokat (IRAK TALIZMÁN UST, RAK BÍBORKÓ UST), **Aki most be akarja fojzani, az megegyeszer rakja bele (pl.) a bíborkövet (IRAK BÍBORKÓ UST)!!!** Ugyanis némi odag programhiba (IOLtárból ozzal véga is a játéknak!!! Persze ha ehelyett közelődünk (N) egy sort, akkor a kébbe kerül egy **kőszem** is (F)! Lehet visszamenni a szfinxhez (NY, D) (Szfinxat a szemével továbbra is (V SZFINX), nyomjuk be hát neki (NYOM SZEM)!!! Nem volt rossz dolog a meXekott rongálási vágyunk, mert egy újabb főlásdánk lett, délre (D). A titkos helység-be kerültünk, aminek a keleti ajtajánál egy szobor áll (V SZOBOR). Szegánykének hiányzik egy szema. Az előbb kinyomtunk egyet, most tegyük (DLVÉ IRAK KÖSZEM SZOBOR)! Mehatunk is a sírkamrába (K), ahol is furcsa szag terjeng... Talán a fali szarkofágból (NYIT SZARKOFAG). Nem egy **Total Eclipse** a játék, mert az itteni mímia (N) nem kezd ol ránk (3D) lővöldöz-ni. Csupán egy adag gézt kell levekarnunk szikkadt testéről (LESZED GÉZ) és miénk az **arany szkarabeusz** (JLI)! Pottyantsuk bele az üstbe (NY, 2x É, K, RAK TALIZ-MÁN UST), hogy végre kivégezzük a játé-kat; "Ahogy **belerakod, óriási kísülések kö-zepette kődoszlop csap fel, és szertefosz-lík, Megállította a Tervihart! See ya in my next adventure as soon as possible...**" Izé, IDI dolog volt, EL LEHET VELE SZÖRA-KOZNI!!! Mondjuk az o rész kicsit zűrös, hogy a végén újra a talizmánt rakjuk bele, de sebai...

■ Simon János (Xinó, Jahny, Mr.AIDSface stb.)

Hola dudek és dudak. Meg a sornyito Mielon valaki érdeklődo levelet írta: a 'hola' nem finn, hanem kínai köszönes. 'Sornyito'-s szókapcsolatban pedig kérdő mondat. Ennyit mára a nyelvtudományokból. Szóval már megint itt vagyok. Hogy szalad az idő! Pedig már éppen elkezdtem volna megválaszolni a '90-es leveleket (többek azeinél az egy eteg jó evjórati), és már megint CoVboy Postát kell gyartanom! Szomorú vagyok. Alig veszek valamit. Pedig annyi elado cucc van emtefelől (Gotto is kihizta az összea nadrágit...) Meg azért is, mert a multkor feltűnt tanár ur fovelétől mindenki ideges lett. Ez meg nem lett volna baj, de mindenki levelet kezdett írni tőle... Meg azért is, mert rajtam van az a szornyó felelősség, hogy ozt a szalmas papírhalmazt valahogy feldobjam. Sajnoa ezidáig mag mindig lecsett. Seba. Fő a vídamság! Először arra gondoltam, hogy sokat lenditene az úgyn. ha mondjuk én nem lennek, és — mondjuk — együgyű fairasok vennek át az en gyönyörű haztálm helyet. Sokan boldogak lannennek... Ja. De hol fizetik ozt meg nekem?! Nem megyek sehova. A következő világiengető oiletem az volt, hogy top-lintákat fogok nyomtatni. Mag keresztretjvénny. De akárhogy is — a topless csak jobb! Keresztretjvény pedig csak vasárnap cool, a vallási műsorokban. Szóval már csak egyetlen esélyem maradt, hogy boldogga tegyölak bennetekel: MEGISMETELJÜK AZ ELITE-sorozatot! Nemnam, nem is kell hátalkodnotok — mindent értetek! (... csak pénzbe ne kerüljön!) Es a jubileumi szám alkalmából megjelentetem 'Összegyűjtött nyomadbiham' c. korazakkaltó opuszomat! Es a 'Megválaszolatlan leveleim' c. füzetkét is (terjedelmével maximum a Daltas forgatókönyve veraenghet). Addig is pihentetőnek itt van egy kis felevezés, ahol jó szokásom szerint összelapaltotam mindentéle zoldseget. A sok zoldsej egészséges: egyrészt megnyugtát, másrészt sok benne a C-Vitamin, harmadicszt pedig majdnem mindegyikből lehet pállnkát főzni (vagy legalabbis megpróbáljuk!). Hurrá!



Let's lynch the teacher!

CoVboy: Azért választomam ezt a régi, vidám Dead Kennedys-azam címét az alant eltaruló levelekhöz, mert a múltkorai háztájiban megjelont tanár bátyo levélkéje igencsak feldobta a Posta forgalmát. Kedves barátom, Ön igazán népes rajongótáborra tett azert! Hala a médának, Fliderikusz visazaadhatja az lpart: megvan az új szlár, akinek rajongók és baseball-ütős érdeklődők próbálnak a nyomára akadni! Tisztelt Öntől mindenki igen ideges lett: a lantclubjának egyik réaze igen elegetetlen visszafogott állusával (ezek közé tartozom én is, mert manapság már vulgáris a bulgár is), a másik fele szintén elegetetlen. Ok vizont más okból. Egyazer már válaszoltam tisztelt Önnék, de közben egyéb póttöhenázak is magukra vállalták szí a feladatot — én meg nem leszek samml rossznak az elrontója...

Helló Karosz!

Szeretnék reagálni a foytetedre, melyben kis-sé szídalmaztad a CoV formai és tartalmi megjolanését... Azért nem a PC iovatban reagálót, mert nem tenne erdemes ilyen 'emberakkal' foglatkozni, mint te... Te azt hiszed, ha tanár vagy akkor magát a szellemi elitot képezed... Ez már kitűnt leveled első pár mondatából is. Akkor most képzeld el, hogy a Fővárosi Oktatás Technológiai Központban dolgozol. Es lam mégsem 'játsszom az agyamat' Termeszetesen nem tanárként dolgozol ott, hanem programozóként. Ugy érzem ennek a munkahelynek van egy status quo-ja.

Nos, itt mondta egy kollegám, hogy ma meg a tanácsok részere nincs informatikai képzés. (Nincs is rá szűkzáró: már helyből olyan okoak, mint más neklitűtásból — CoVboy) Tehát konkrét számítékh ill. informatikai tanár NINCST! Ráadásul meg azt is mondatd, hogy az oktatás DBase os ehhez hasonló nyelvekben folyik. Nem gondolok, hogy inkább a technikat kellene megszeretettit? Kit érdekel a DBase? Vagy a QBasic? Ha valaki programozónak készul, akkor kiűhőgi a tematikától. Ha pedig valaki felhasználási szinten fogja használni a gépeket, akkor annak minok a QBasic kvalifikáció? Ama pár mondatdal, amit az oktatás milyonségesen kapcsolatban ejtettél, sikerült végervényesen neveségsé tenni magad.

Ekkor fetteget megmagyarázni, hogy miért jök a CD-s alkalmazások! Mert a programozói tudás csokélyeséget villantják föl? Hatszáz megán bármit el tud érti még egy kezdő is. Amit nem tud megcsinálni, kiszamoltatni a codei, azt letárolja. Pár év múlva egy printt luggvony 3 maga lesz. Ha ez a tendencia folytatódik.

Hogy kik veszik ozt az újságot? Én mai a MÁSODIK számtól folyamatosan olvasom az újságot és tartam kívül meg jópáian. (Idült beteg — CoVboy) Ezért ért ongom hiholetlenül érzékenyen a megnyitvánulásod.

Akkor most én is durva hangnembem: A kutyát nem érdekli, hogy egy nagyköpornyós hü(lye) számítékh. tanárnak mi a véleményo az újságitól... Nem kell elolvasni os nem okoz problémát. Complendo? Ezt az újságot Finnországban is olvassák!!! Bármennyire is hihetetlenül hangzik, és köztük van egy olyan ember, aki HAT(!) nyolvon beszól. A hat nyelvben benne foglatatik a magyari és az ógörög is. Akkor to mire vágysz fel? A kiváló szakkartásaidról megvan a véleményem... Kevés igazi tanár ismelek, akiknek a célirányos oktatás fontos, nom pedig, hogy 'bekeverje' a saját olvoit a diákokba. Ezek után leveledet nem tudtam minok vélni, mint egy szimpla, bunkó ember megnyitvánulásának.

→Psycho/TS: Alivo!—
S3057WER@SUN10.
VSZ.BME.HU\root@193.224.166
.1|PsychoIRCfido:
Psycho@2:37/10

Kedves, Igen Tisztelt Tanár! url
On pontokba szedvo közölte a mondatvaló-ját, an is ezt fogom tenni, csak előbb egy kicsit tepem a szamat.

Mivel címet nom talaltam, így kénytelen vagyok CoVboy-on keresztül aláírni magat. Amugy szerintem elég sunyi dolog kritikat alkotni úgy, hogy masoknak nem ad lehetőséget vitatkozni, ohégio sem címet, sem a teljes nevet nem hozta a tudomásunkra. Mellékesen: Hány középiskola található Gyomaendrődön?

1. Borító, Peisze, hogy lehetno jobb, sommi sem tökéletes. De amig nom láttam az 1-2 számon a görbe lábú ninját és a Balman-t, addig no szídjia a 46/47-os számot (Yikeal Kodieán művész úr úgy látszik végervényesen bevonult a halhatatlanok panoptikumába... — CoVboy) Jelenlős fejlődés, és ami azt illeti, istenem, rossz rajzolat választottak. Az utóbbi 20 szám vizont imponans os mutatós.
2. Leirasok Na, ebből a peniből (a jevelében) egyértelműen kiderül, hogy Ön milyen géptípussal rendelkezik. Azt hiszem, maga igen akut PC mogaalomániában szenved. Rá kéne öbödnio a tudatra, hogy más is van a világban, a C64 pl. igen regota a hazai piac nagy százalókat teszi ki, ennél fogva (mivel folytasz nem töltent) gyorsabban avult el, de kíváncsi vagyok, 15 év múlva kinok lesz kedve 386 DX-et vásárolni (bár a jóvó mozgásban

van), most ez a gép számít alapnak (PC-k világában), e ki tudja mi lesz talán jóvó ilyenkorra. A asoftverházak egyro nagyobb tökéleteszségio tőinek, ez egyro nagyobb memóriát, és CPU sebességet követel, így az egész ipart a szoftver határozza meg, a szoftvor os hardver ipar egymása van utalva. Ha pl. a Microsoft kihoz egy olyan szoftvert, ami mindent tud, vizont csak Pentium-on futkos el (vagy DX 4-en), akkor minden tohetősébb vállalkozás Pentiumot fog vonni. A C64 vizont igen szép számú játékiprogramot tudhat a háta mögött, tehát aki játszani akar, annak majdnem eszményi.

3. Hirdetések: Mindenki a saját szakállára kalózkodjon! A CoV szörkesztől leszogeztok, hogy a hirdetések szövegéért felelőséget nom vállalnak, így csak a hirdetés feladóján kérhető számon, hogy milyen hirdetést adott föl. Jogilag onnyit.
4. A Fantasy pig-k azén lettek kritálva, hogy a gyorek no dalaboljn fel a barátját, hanem a computeren koraszűl vezosse le a benne felgyulemlett feszültséget. Van aki ezt szereti, pl. én a sci-fi-t és a cyberpunkot, de tisztolom pl Jókai, vagy Mikszath munkásságát is, és nom gyalázom és nem is szídom őket. (Pedig az biztos marhara érdekil őket — CoVboy)
5. Egyetérték, a +4-os valoban etavult gép szép kort ért meg, olhunyt, ne piszkáljuk a maradványait! Jó pont, hogy nem szapult a agyon őket.
6. Felhasznától roval, Személy szerint nem nagyon szoktam elolvasni, így nom kíváncsi állást foglatni a témában, a C64 vizont kifejezetten irodai gépnek lett kitálva.
7. Egyet komiksz: Az összelüggoseket megtalálja az előző és az azt követő számokban, agyábként hagyjuk békón szegény Gotto-t, úgyis ológ baja lehet most a jogvédelmi perok miatt (nem kellett volna plagizálnia az ÉN sörömet — CoVboy) Hogy mi a jó az angol nyelv kiejtés szerinti liásában, erre csak azt tudom mondani, hogy jó poén! Ami a készítő gaida nyelvtudását illeti, állitom, hogy logalabb (talán ismerős a szó matekból) annyivalat rendelkeznek, amennyivel én is, eljohet megnézni az oklevelet, ha nem hiszi al. Továbbá kevés ember van, aki natam tragialabb Ério nem vagyok büszke, de ezt nem a CoV váltja ki bennem. Ha akarja 3 nyelven küldöm el magat melegebb éghajlatokra.

3. Levelezés. Ezen a ponton csak röghögni tudok, ezzel a megjegyzéssel a jól magyar íljűság előtt leegette magát. Kíváncsi vagyok, hogy o gyomaendrődi diákság hány száaléka kacogatt lel o pont olvasásakor. Levelének többi részére CoVboy tökéletes választ adott, viszont ha nem tudjo elképzelni, hogy ki az a! ilyen lapot olvas, akkor küldhetek egy fotót megemről, hogy legyen valami halvány logolma, sőt meg meg is láthatgath (15h-7h) ha felemelő csevelelyre lenne szükség, de elvitakozhatunk a CaV hasábjain is, ezzel szorakozási nyújtva o löbbi olvasónok, és hogy egy picit tisztességesebb legyek Önnel szemben. levelom végére odabiggyesztam a címetet: KONSICZKY ZOLTAN, Budapest, XI. Bártai u.8/B. 1119

CoVboy: Nam eszik olyan forron a Szását. Mit aggodtok? Hát elégedetten volt a barátunk. Van olyan. Meg lehet is, amig ingyen van és nem esapkodnak basaball-úttokkal a hátára. Nem tetszik — nem tetszik. Vagy utál, vagy szerel — lényeg az, hogy a középszerűség hátójába ne ragadjunk bele.

Adventour bonus

Hello evrybody!
A CoV#45-ben azt írtatok, hogy C64-re már nagytöltés kell keresni a színvonalas gameket úgyhogy itt van egy viszonylag nem túl régy proggy leírása.

DEFENDER OF THE COV

Kerettörténet. Valamikor 198vonvalahányban megjelenik az 1st mar számtalan sok (számítástechnikai (remélem jól választottam el — a szerző) (Ne aggodjon, fiem, ha szükséges, akkor majd én szürkélök — CoVboy) magazinújság, könyv, írártómb kapható az újság, magazin, könyv, írártómb árusaknál ezek mindonnyian kb. azon a szinten vannak, ami a jóko rossz jelző között tojálható (gyk: közelítőleg1Nő) lélúton. (Alljunk meg egy szóra! A azavakat usgó értém, de mi jelent a mondat? — Vágo lótván) Ezek közé tartozik 1 SPV nevű folyóirat, könyv, újság, magazin, írártómb is. Mennek is szépen a dolgok (eddig tók sablon az a mondat, de más nem jutott SZMbe) amig 1szor az SPV szerkesztősége (mind az 1.75) a 25. szám megjelenése után/előtt úgy dönt/dőlt hogy mostantól (ldőszámításunkelőtkezkerilencszáznyolcvanvalahány) CoV néven fogja rontani a levegőt. Telik-múlik az idő & 1re löbb 1orrú pártól al az új újság, könyv, magazin, folyóirat, írártómb-hoz/-hoz amely közben megnövekszik 1 CoVboy nevű illető személyével. Am egyszer 1pár év, hónap, het, nap, óra, perc, secundum later telbukkan 1 csapal akik szintén vonzódnak a C64-hez (kompiúterhomik) és elhatározzák hogy megolapítják az 576 kbájtot amely szintén egy számítástechnikával (pontosabban játékokkal) loglalkozó újság, moezsin, könyv, folyóirat, írártómb-vok/lett. Sokaknak jobban tetszik az új lap, mint o CoV, ezért átállnak a konkurenciához. Amikor CoVboy megletja hogy sorro logynak az olvasók, ezonnali riadót fújt os csaterendőbe szedte az egész HO-t hogy felvegyék a harcot a betolakodókkal! Mialőtt még lapoznál, megnyugtatók, hogy ez nagyon moggondolatlan lépés lenne részedről, hiszen máris jön a megoldás: Betöltés után ki yall választanunk hogy CoVboy személyével akarunk játszani, vagyis mindenki nyomja meg azt a hosszú gombot a billentyűzeten ott lent! Élődtélen tudom ajánlani: **TOURNAMENT:** a területszerzés legogyszerűbb módja 2 csávó támasztja a fejét egy Pub-ban (Nyilván elhúzódtok nájuk a PUBértés kor — Pubi) A feladat egyszerű: ha lehangzik egy sikoly, markoljuk meg a jojt és rángassuk ohogyan csak tudjuk.

CONQUEST. Itt már jóval izgalmasabb mint az előző volt. Itt sem kell csinálni semmit csak várni amíg be nem ugrik 1 menő (ha valakinek nem ugrik be az kapcsolja be a TV-t! Ha meg így sem jó okkor irány a NONstop service!

READ CoV. 1x1 (MFC-knef: egyszerű) mission az usor előveszi a CoV legújabb, dupla, jubileumi számát és kétszer olvassa o CoVboy postát (Az kellemes. Végre történetik valami jó is ebben a játékban... — CoVboy)

MOVE GUYS, a lamerek mozgatása Gyakorlatilag semmi haszna nincsen, persze ha valaki rájön és elküldi a címemre azt szívesen veszem!!

TANSZER, majdnem minden egyorrrú találkozik vele élelében Beszerezhető majdnem minden APISZ shop-ban.

GO RAIDING: StInhood barátainkakat betörhetünk egy 576 kbyte shopba Új stuffot is így szerezhetők be.

Fáetelek,

BUY ARMOURY, elkölthetjük az összes pénzünket. A következők közül lehet valogatni:

| | |
|--------------|--------|
| CoV | 139 — |
| CoV könyv | 449 — |
| CoVboy világ | 239 — |
| Pub | 1000 — |

READ CoVboy világ, ugyanaz mint az előző csak a CoVboy világra vonatkoztatva Dessent.

FIRST AID: a sebesült lémerjeinket DoT veszi kezelésbe. (Getto Világokat osztogal).

A game

Ha megtamadunk egy HO-t, itt kell választani, hogy milyen fegyverrel akarunk támadni: CoV: elég hatásos legyver. Ha ezt választjuk, az NMI HO poporálcazióts#5%#X (Segítsenek neki, meghaterepta a billentyűzati — CoVboy) szóval az csökkenni fog pár lövel (leszlv 80-90 HP-t, AC-t, DX-t, ST-t, IO-t).

CoV Evkönyv: szintén hatásos, bár a CaVboy Posta hiánya miatt IO-vesztességgel nem jár.

CoVboy Világ: Az NMI azonnali kihalása.

CoVboy: Volt még pár hinta a végére, de azt majd inkább egy Adventour-külön-számban próbáljuk aleresztelni. Ne tessék: még mondjak, hogy nem fejlesztetek 64-re új csodákat! Khm. Nincs szerencsém. Levél is van:

Hello CoVboy!!!!

Mint nem választottól előző levelemre??? (Levél? Milyen levél? — CoVboy) Na jól von megbocsátok, da ha erre sem választasz akkor sőt sem kapsz! (Es levelet? — CoVboy) Van 1 pár kérdésem hozzátok/ hozzád:

Nr.1. Tudod szabadidőmben demokot írogatok (próbálok), de sajna ehhez szükségem volna 1 TURBO ASSEMBLER 6.0-ra. Hol lehet azt megszerezni? Lehetőleg ne azt válasszod, hogy volomelyik szakkolban biztosan van (Valamelyik szakkolban biztosan van — CoVboy)

Nr.2: Hogyan lehet hozzájutni MIRROR, LAME OVER, PARALYZED BYTES és más színvonalas demokhoz? (Több esely is kínálkozik: először is úgy, hogy elküldik neked egy ilyen kis versikével, hogyaszon-gya:

Azt mondja a táma,
Ha nem vagy nagyon láma,
Endjüvát postalada
Lesz in it demo, duma, s dáma.
(Meg margarín, ami Rama.

(Huh, de rossz napom van! (Rádásul bategabalyodtam a zárójelekbe. Segítségi Lajos, montsét ki! Mindegy, boesukok egy párat a biztonság kedvéért:)))))))))) Na, így már mindjárt más. Szóval ott tartottam, hogy ha a versikés megoldás nem üzemel, akkor ölmész ilyen klubokba meg ilyen partikra. Duna-parti, Tisza-parti, kikaport, Klub Klux Klán, meg ilyenek. Javaslom az álrühát: titkold el, hogy a Láma ETO igazolt játékos a vagy, add ki magad inkább tibeti titátságú cocktail krákernek. Odamesz ahhoz a humanoidához, aki a legmagasabban hordja az orrát (szabad-

terl partikon messziről hallható a gurgulázása, mert beleszik az eső), és nagy figyelmán közlöd vele, hogy mindössze 100 rénes torintjába fog körülni, és hajlandó vagy helyet szorítani egyeknek a cuccoknak adathordozódson. Nem, inkább adja o o lamezt is. Ha ez a grendlózus üzleti ajánlat sem veszi le a labáról, akkor igerj neki 100 rénes potont. Próbá-szerencse. Vagy megkapod őket, vagy települesed után újra próbálkozhatsz. Hirtelen nincs más ötletem, do gondolom, ennyivel is sokat segítettem rejtad. 2.400+AFA — CoVboy))

Nr.3: Elolvastad tálatán előző leveletem??? (Mi vagyok én, RECOGNITA? — CoVboy) REEDERE! leírással kezdődött. (Ilyan levél nem is érkezett. A LIEBELE-leírósd meg benne volt a #49-ben — CoVboy) TOROK GYULA, Veresegyház

Tour de Pia

Sórák: Ha igazán különlegességeket akarsz inni, akkor elmész Brüsszelbe, 80 Bel-ért (CoVboy, csak o te kedvedért, Belgo Irant) váltasz a Luftheven-lól Bruixelles Noid-ro jegyet, és elmész (az InterCity a 7. váganyra jut be, onnan a kijárat 320 meter (de csak kb., az is lehet, hogy 325)) a lőbojarathoz. Azon (Főbe-kijörő) kilépve elmész a város-háza terére (kb 7-800 meter, nyugodtan lehet kerdezősködni, mivel minden második ember tud franciául, vagy ha úgy jobban tetszik afrikaansul beszél. Érdekességből megemlítem, hogy kb. minden 100 emberrel lehet pár szót beszélni japánul is. Onnen már igazán csekély sélával (800-1000 meter) eljuthatsz a Pisilő Klsüi szobirohoz. Innen kb. 100 méterre van egy vendéglő, ahol cigányzenét játszonak, és öntenek magyarrul... Errefele legalább 200 sórkímérés található, mindegyiknek van természetesen saját specialitása. Feltétlenül megkóstolandó: Belle Vue Kriek, lehetőleg üveges érlelésű; McEwan's Scotch ale; Duvel; Jewel, Bourge des Flondres; ha nagyon bo akorsz nyomni, akkor tudsz akár 30 lokos, (alkohol-fokas!) sárt is venni. (Ugyan már! Az csak egy laza kóktil, az is csak leveztálnak. Nakam a Lajos hozatt Svájból olyot, ami 36 fokos volt. Rázásra robban — CoVboy) Figyelmeztetn! tartozom mindenk, hogy nagyon ajánlatos annyire józonnak maradni, hogy ne kelljen botrányos részegség miatt ismeretséget kötnie a rendőrökkel, mivel emollett, hogy azok rohadt udvariasak, általában 4 nyelvet beszélnek folyékonyan (a primitívebbje "csak" három), és elég kemények! (Volt alkalom látni egyik részeg honfiteromat, aki a kyokushinkai indulót énekelte, mire a rendőri közötté vele, hogy csöndesebben vigadjon, mert már 10 (PM) óra elműt. Szegény kőlyök elkezdte bízítani a derék közegot magyarul, hogy éljen vad-házosságban az utcolány anyjával, s "nyomatéku! adott egy hizagorit a rend őrének. Hát mit ne mondjak, szegény köllökkel lőtor-rótk a lőteret... (Nem tudta syegénykem, hogy a magyar világnyelv? — CoVboy) Persze mielőtt nagy taps(!) közepette betuszkolták talpig bilincsben (amig ruhazat szabad volt a kezo, lába!) egy járőrökcsiba azért még közöttem vele, hogy egy nagy marha, s a shotokan indulót énekelgetve magára hagyom gondjaival. Mint később megtudtam, még aznap este kiutasították az országból. (Ennél szebb eredményt egy magyar turista nom is nagyon érhet el — CoVboy) Belgiumról tudni feli továbbá: Brugge-ben lehet hozzájutni: a belgák által legrögebben gyártott sórhöz, 215 frank ellenében (320 diszdeobozban két poharral). Gembloux-ben az alkoholtól megcsömorlot-lek 80 frankot az agrátudományl egyetem Coffiteerjében (a hátsó részben) annyit ehetnek, omennyi a lányárjukra ra tudnak púpozni. Helyi nevezetesség a bowling pálya, ahol 300 frank körül van egy tabla, 200 frank a cipő (megjegyezném, hogy a 20-

**A vertikális CoV Megatrends szabályait
lásd odafent!**

Még Ilyet...

Dear CoVboy & Cov Team!
 Levelemet azzal kezdem, hogy halámat kifejezzem azért, mert ilyen gyorsan válaszoltatok eddigi leveleimre. (JÉZUSOM! Milyen fatális távedés történt... — CoVboy) Itt ülök a Windows előtt és egy értelmes mondat sem jut az eszembe. (Ezt ismáram, így készül a CoVboy Posta is — CoVboy) Kérdeznék valamit kedves DADától: A programok olején hirdetett SCANNER nevezetű PC-s lemezűség létezik-e még, és ha igen, hol lehetne megrendelni?
 Még valami a Cov'93/94-es Evkönyvvel kapcsolatban. A Modemek világa című negyedik füzet végén valamit nem értek, mégpedig a hibajavítással kapcsolatban. Dada borítom azt írta — rdázom — „kössünk össze egy két Mikrotrader/100 V-os kondit és egy 5 kOhm-os ellenállást”. Ez addig OK is, de aztán nozzuk csak lentebb a rajtot: ott két 1 mikrotraderos kondi (ami ugyan megvan 2 m.farad), de mondjuk 200 V-os. Ez végülis nem lenne baj, de már az 5 kOhm-os ellenállás helyett a 2,7 kOhm-os működni fog-e? Magyarul azt kérdezem melyik a helyes adat? Kérlek ird meg! No nem azért érdekel, mert én is modemezni akarok (mert lehet, hogy ez nagyon jó dolog), hanem azért mert ÉN is ugotom valamennyire ezeket a dolgokat és kíváncsi vagyok, hogy működnek jól.
 Most lenne t.pár kérdésem a Cov Team-hez: Mi a kedvec söröcskék? (Ez azért fontos mert már küldeni akarok 1 KARTON valamilyen Beer-t). Milyen lemezt küldhetnék esetleg 5,25 vagy 3,5 és DS HD vagy DS DD) ajándékba. Mikor lesz pillanatfelvétel a CovHQ-ról. Tisztelettel: SZATMARI ZOLTÁN, Debrecen.
 CoVboy: Ez egy ilyen Guinness-lével, vagy mi a szósz — hát Ilyet nekam még senki nem írt, hogy „milyen gyorsan válaszoltam”! Nahát! (Ki a jóég volt az?)! Ez a levél is még csak három hónapra, és én már is válaszolok rá! Egyszerűen elképesztő ez a sebesseg. (Vigyázz, fiam, csak el ne kapasd őket!) (Ugy veszem észre, kezdtek egymásban beazélni.

Sebaj.) Szóval — mit is kérdeztél? Ja igen, a Dada. Igen, van ilyen ápolunk. Nam, sajnos most nem beszélhetek vele. Elektrosokkon van. Azt igazából nem tudom, hogy 2,7 vagy 5 Ohm liposystem ez az izé, de én is marhára értek az ilyen blzgentyűkhöz, szóval a kérdésre mindenképpen tudok válaszolni. Ha valakinek az nem lenne elég, annak elmondom, hogy az egész hebrejét én torzítottam. Alapvetően Indián kommunikációs szakemberek magrendelésére készült, Introena by Deep Purple (Smoke on the Daughter, vagy valami hasonló), words & lyrics by Füst Millán. Tök jól működik. Egyébként a Dada mit írt, mit kéna csinálnia...? Hopplá! Senki ne mozduljon! Sőt! Óhajt küldani a t. levélíró? Egy kartonnal? (Mért csak egygel?) Jöhet. Tökmindegy, milyen típusú — jöhet. Ez esetben randkívül gyors válaszra számíthatok kedvesdrágá-edas aranyos barátom. (Nedves Levelről Blablablaluglubótt. Mielőbbi választ várja — CoVboy). Az alkoholfrit-kategóriát mondjuk nem kell nagyon erőltetni, de csak ha az van, az is jó. Majd megissza Gettó — hízni ettől is tud. Lemezek? Ajándékba? Oh. Bármilyen megfelel. Csak sok legyen. Hely van. Kézpénz nincs esetleg? Nem, igazán nem terhet meg vele szépságes levélíró úr. Javasolnám, hogy az Öncsodálattossága körül lévő minden mozdítható tárgyat küldje al ide. És akkor majd lesz pillanatfelvétel a HQ-ról. (Egy pillanat alatt felvesszük a cuccot, aztán eltűnünk, mint az aranyóra.) Várom a pakkot, addig is puszi...

A lecsó

Napjainkban sokan kérdően néznek mikor feltesszük nekik a kérdést: - Mra lecsó? Ezen a társadalmi problémán, népbetegségeken próbálok most segíteni előkövetkező cikkemben, melynek megírásában sokat segített Besenyő István úr is.
 A Lecsó eredetileg egy sztangaorleogán (lápi cselő) népi kitejezés, amit később

átvettek fejlettebb kultúrák rs. Eredeti jelentése természetesen még nem a napjainkban használt Lecsó volt, hanem ősi sztangaorleogán népek — paprika+paradicsom+némr hús — étel készített ételt tede. Ez bizony nagyon régen volt. Történelemkutatók még ma is vitáztak rajta, hogy mikor is? Durván akkor lehetett, mikor Ben Hundolt német szatir leltalálta a Ingkichenbiöwenstauer-bingenziöichen-t. Ez egy atmoszfárikus tedőjeleket észlelő műszer volt, aminek nagy hasznát vették a Lecsótőzésben. Igen-igen, ne tessék csodálkozni. Volt amikor a Lecsót még főzték. Napjaink kaktuszainak elképzelhetetlen, hogy volaha is főzték volna ezt a nemos eszmet. Mert a Lecsó napjainkban eszmévé nőtte ki magát. Erről így nyilatkozik Ben Szurkin állami kaktusz:
 — Nincsen kaktusz tüske nélkül, meg is halnánk Lecsó nélkül. Nem léteznék onyam nélkül, sem nem meg az apám nélkül. Micsoda vers. Pazar rímek ámito kavalkadja. Rádásnak még egy idézel, Kin Tüsev kaktuszimátorról:
 — Ha lakik a rusz kik alak város tos Hiba latau hal...
 Eredetileg Kin Tüsev tedezte tel, hogy a Lecsó lud menni, mikor egy fél évi kiküldetés után a kintlelejtett Lecsója nyitott neki ajtót. Kin Tüsev, Ben Szurkin, nagy nevek. De van még egy náluk is nagyobb név: BIG TUSZ. ő volt aki egy egész könyvet írt a Lecsókról. Az ő nevéhez fűződik a Tatárbi-sztek kontra Lecsó per jegyzőkönyvenek gondos elamzése, melyből egyértelműen kiderül, hogy a Lecsó-nál okosabb kaktusz nincs csak a Tatárbi-sztek. Ekkor jelentek meg az első Tortárok (MARTASKöt hordtak, márkás táskát, kósás hántását látták a vámrúnak, Adám-t várták, dá nám jétt). És itt érkezőnk el napjainkba (vagy lán a lap aljára?), amikor minden kaktusz tudja:
 — Szép a nap, de szöbb egy lál bablevés... mi is az a BABLEVES? Erről legközelebb Kaktusz Ede (komplett bolond).
 CoVboy: Ismeretlen szerző műve. Nam biztos, hogy gyógyítható. Viszont a Posta egyra jobban lezúlik. Most már tale van pudlikkal, nudlikkal, és — ha ez így megy tovább, hamarosan — Kudlikkal...

Ennyit mára. A többi majd a karácsonyfára.

MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Gettó Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűjteményes kiadások még megrendelhetők!

Multimédia eszközök, lemezek szenzációs áron!

| | |
|---|------------|
| Sound Blaster 2.0 kompatibilis hangkártya multi CD | 4.480,-Ft |
| Sound Blaster kompatibilis 16 bites hangkártya multi CD | 7.975,-Ft |
| Ultrasound 16 bites wavetable hangkártya | 25.900,-Ft |
| AZTECH CD ROM dupla sebességű | 14.700,-Ft |
| Panasanica CR 562 CD ROM dupla sebességű | 17.500,-Ft |
| Cinerama MPEG kártya (SVGA,PAL,NTSC) | 39.550,-Ft |

101: Only the...
 5 Foot 10 Pak
 7th Guest
 9000 Sounds
 AD&D Gark Sun -
 Shattered Lands
 AD&D Dungeon
 Hack
 Aegis: Guardian of
 the fleet
 Air Warrior Super
 VGA
 Alone in the Gark
 Apogee Gama
 Pack 1
 Apogee Gama
 Pack 2
 Apogee Games
 Companion
 Arctic Baran
 Betrayal at Krondor
 Betty Boop
 Bloodnet
 Bugs Bunny
 Buzz Aldrin's: Race
 Into Space
 C.H.A.O.S. Con-
 tinuum
 Copstone Cosina
 Collection
 Coricaturas Classicas
 Castles II
 CD-Romix: Prima 1
 City 2000
 Civilization &
 Railroad Tycoon
 Classic Cartoons
 Comanche with
 Missions
 Companions of
 Xanth
 Complete Ultima VII
 Conan the
 Cimmerian
 Cyberrace
 Degger of Amon Ro



Media Clips: 3 Pack
 Microsoft Golf
 Multimedia Value
 Pack
 MVP Game
 Jamboree
 Myst, The
 Night of the Living
 Dead
 Oregon Trail
 PC Games 2 the
 Maxx
 PC Super Games
 Parky Pig
 Power Utilities
 Privateer - Wing
 Commander
 Series
 Programmer CD
 Psychotron, The
 Quantum Gata
 Rebel Assault
 Return to Zork
 Satan
 Sentfactor Photo CD
 Shadow of the
 Camel
 Sights & Sounds 2
 the Maxx
 Sim City Enhanced
 Sink or Swim
 Star Trek 25th
 Anniversary
 Stellar 7
 Taskforce 1942
 Designer Fants
 Too Many Type
 Fants
 Tower of Fear
 Ultima I-VI
 Video Game
 Salution CD
 Wacky Funsters
 Warpianos
 Wolfenstein 3D
 & Black Stone

Multimédia CD lemezek hatalmas választékban!

Deathstor Arcada
 Battles
 Dennis Miller: That's
 News to Me
 DOOM - Companion
 DOOM - Mania!
 Dr. Clip Arts
 Dr. Fants
 Dr. Games for DOS
 volume 1
 Dr. Games for DOS
 volume 2
 Dr. Games for
 WINDOWS volume 1
 Dr. Graphics
 Dragons Lair
 Empire Deluxe:
 Masters Edition
 Encyclopedia of
 Sound

Eric the Unready
 F-117A Stealth
 Fighter
 Falcon Gold
 Fant Elegance
 Fonts Platinum
 G.O.R.G.
 Gama Master 4th
 Edition
 Games 94
 Games Platinum
 Gateway II:
 Hameworld
 Genghis Khan
 GIFs Galore
 Goblins 3
 Grandest Fleet, The
 Grandmaster Chess
 Graphic Photos
 Gunship 2000

Hard Days Night
 House of Gamas II
 Humans 1 & 2
 Images of NASA
 Collections
 Indiana Jones Fate of
 Atlantis
 Iran Helix
 Legend of Kyrandia
 Legend of Kyrandia II
 Lost In Time
 Lunicus
 Mad Dag II - The Lost
 Gold
 Mad Dag McCree
 Maniac Mansion:
 Day of the
 Tentacle
 Mantis Stealth
 Fighter

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Üzletünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel/FAX: 149-6165, Tel.: 140-2101
1191 Budapest, Katona utca 9. Tel: 280-4267
Fax: 251-2385, 220-1643
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek

| | Árak |
|---|--------------|
| Commodore Amiga 500/500 Plus. | 23 992,- Ft |
| Commodore Amiga 600 | 28 792,- Ft |
| Commodore Amiga 1200 | 43 992,- Ft |
| Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamic | 47 992,- Ft |
| + 250 MB Hard Disk (2.5 inch) | 36 990,- Ft |
| Commodore Amiga CD-32 + 2 játék | 23 992,- Ft |
| C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/0MB | 239 920,- Ft |
| C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/0MB | 143 920,- Ft |
| PHILIPS 8833-II, Stereo monitor | 31 992,- Ft |
| Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA) | 55 992,- Ft |
| Commodore A-570 CD meghajtó | |
| Amiga 500/500Plus-hoz | 11 192,- Ft |
| Commodore A-520 TV-Modulator | 3 992,- Ft |
| Commodore C-64/II | 7 432,- Ft |
| Commodore C-64 Game set | 7 992,- Ft |
| Commodore C-64 Terminator set | 7 992,- Ft |
| Commodore Datasette | 2 792,- Ft |
| Commodore MPS 1270 Printer (C64-hez) | 15 920,- Ft |
| Commodore Amiga ->Eurocart kábel | 392,- Ft |

Joystickok

| | Árak |
|--------------------------------|---------------------|
| Joystickok széles választékban | |
| kaphatók (Dynamics, Quickshot) | 696,- Ft-3 032,- Ft |

Mágneslemezek

| | Árak |
|--------------------------------------|----------|
| NoName 3.5" DSHD lemez | 392,- Ft |
| NoName 5.25" DSDO lemez BULK | 152,- Ft |
| Maxell 5.25" MD 2HD lemez | 552,- Ft |
| Maxell 3.5" MF 2HD lemez | 872,- Ft |
| Wonderline 5.25" DSHD lemez | 264,- Ft |
| FUJI 3.5" DSDO lemez | 632,- Ft |
| Polaroid 3.5" DSHD lemez | 792,- Ft |
| Polaroid 5.25" DSDO lemez | 392,- Ft |
| Prolex 3.5" DSDO lemez | 432,- Ft |
| Prolex 3.5" DSDO lemez (11 db/Form.) | 472,- Ft |
| Prolex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.) | 680,- Ft |
| Prolex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.) | 288,- Ft |

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

Memóriabővítők

| | Árak |
|---|-------------|
| 512 Kb-os órási bővítő Amiga 500-ba | 3 992,- Ft |
| 1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 500 Plus-ba | 5 592,- Ft |
| 1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba | 5 592,- Ft |
| 2.0 Mb-os órási bővítő Amiga 500/500 Plus-ba | 7 992,- Ft |
| 0.0 Mb-os órási lasram bővítő Amiga 1200-ba | 777,- Ft |
| 1.0 Mb-os órási lasram bővítő Amiga 1200-ba | 777,- Ft |
| 2.0 Mb-os órási lasram bővítő Amiga 1200-ba | 777,- Ft |
| 4.0 Mb-os órási lasram bővítő Amiga 1200-ba | 777,- Ft |
| 8.0 Mb-os órási lasram bővítő Amiga 1200-ba | 50 392,- Ft |
| 2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A800/A1200-ba | 11 992,- Ft |

Sega Termékek

| | Árak |
|----------------------------------|-------------|
| Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék | 18 392,- Ft |
| Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék | 12 792,- Ft |
| Sega MegaCD II. + 3 CD játék | 39 192,- Ft |
| Sega MegaCD II. + 1 CD játék | 31 992,- Ft |
| Sega Game Gear + 1 játék | 11 192,- Ft |

Égyéb kiegészítő termékek

| | Árak |
|--|-------------|
| Nons porvédő Amiga 600-ra | 792,- Ft |
| Nons porvédő C-64 I-re | 72,- Ft |
| Nons porvédő C-64 II-re | 632,- Ft |
| Nons MB 80 3.5" lemeztartó doboz | 392,- Ft |
| Nons DB 100 5.25" lemeztartó doboz | 777,- Ft |
| Swifty Mouse Amigához | 777,- Ft |
| Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó | 777,- Ft |
| Real Time Clock Amiga 1200-hoz | 2 000,- Ft |
| Midi Amiga Interface | 2 800,- Ft |
| Handscanner Fekete/Fehér Amigához | 14 392,- Ft |
| Sound Enhancer Amigához | 1 992,- Ft |
| Rockey Advanced Video Keying Amigára | 19 992,- Ft |
| 1.78 Mb HD külső floppy Amigához | 13 592,- Ft |
| 2.5"-2.5" Hard disk kábel | 792,- Ft |
| Mouse pad | 200,- Ft |
| C-64 midi szoftverrel | 5 200,- Ft |
| Kepdiktáló (szlincs) Atari ST-hez | 2 392,- Ft |
| Beyond the minds eye (Computer Animáció) | 2 392,- Ft |

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok

| | |
|---|-------------|
| 386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI) | 9 992,- Ft |
| 486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEO, IBM OEM) | 9 784,- Ft |
| 486SLC-20 Mhz | 12 120,- Ft |
| 486DX-XMhz 256Kb Cache, 3 VESA (Dark Green, OPTI, Win AMI) | 9 600,- Ft |

Processzorok, koproc.-ok

| | |
|----------------------|-------------|
| 486DX-33 Mhz CYRIX | 12 060,- Ft |
| 486DX-33 Mhz AMD | 17 440,- Ft |
| 486DX-33 Mhz INTEL | 19 992,- Ft |
| 486DX-40 Mhz CYRIX | 13 992,- Ft |
| 486DX-40 Mhz AMD | 18 080,- Ft |
| 486DX-50 Mhz CYRIX | 15 728,- Ft |
| 486DX-50 Mhz AMD | 19 992,- Ft |
| 486DX-50 Mhz INTEL | 20 992,- Ft |
| 486DX-66 Mhz CYRIX | 23 992,- Ft |
| 486DX-66 Mhz AMD | 21 992,- Ft |
| 486DX-66 Mhz INTEL | 23 920,- Ft |
| 486DX-80 Mhz AMD | 28 992,- Ft |
| 486DX-80 Mhz INTEL | 52 480,- Ft |
| 486DX-100 Mhz INTEL | 62 560,- Ft |
| INTEL PENTIUM 66 Mhz | 63 440,- Ft |
| INTEL PENTIUM 90 Mhz | 86 360,- Ft |

FAX-modemek

| | |
|----------------------------|-------------|
| ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső | 4 400,- Ft |
| ZOLTRIX 14400 BPS belső | 13 260,- Ft |
| ZOLTRIX 14400 BPS külső | 18 040,- Ft |
| ZOLTRIX 28800 BPS belső | 24 160,- Ft |

CD-ROM

| | |
|---|-------------|
| PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel | 15 696,- Ft |
| PANASONIC CD-ROM tripla sebesség AT BUS | 23 920,- Ft |

Hangkártyák, Kézi scanner

| | |
|--|-------------|
| Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár) | 1 344,- Ft |
| Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár) | 2 400,- Ft |
| Sound Blaster aktív hangszóró XBASS 2 (1 pár) | 11 780,- Ft |
| Sound Blaster 2.0 | 5 992,- Ft |
| Sound Blaster Pro-2 | 10 240,- Ft |
| Sound Blaster 16 BASIC | 12 992,- Ft |
| Sound Blaster 16 MULTI CD | 16 800,- Ft |
| Sound Blaster 32 AVE | 35 360,- Ft |
| Gravis Ultra Sound | 18 992,- Ft |
| Gravis Ultra Sound Max | 28 992,- Ft |
| Mono kézi scanner 256 szürke + SW | 13 360,- Ft |
| GENIUS color kézi scanner + SW | 26 960,- Ft |

I/O kártyák

| | |
|-------------------------------|-------------|
| IDE + HDD / FDD 2S1P1G | 1 376,- Ft |
| IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa | 2 080,- Ft |
| REALTEK VGA 256 Kb RAM | 2 920,- Ft |
| Trident 9000C VGA 512KB RAM | 3 760,- Ft |
| Trident 8900D VGA OKB | 6 992,- Ft |
| S3 VGA 1/2 MB, VESA, TC | 9 360,- Ft |
| TSENG ET 4000AX VGA 1MB, Vesa | 11 240,- Ft |
| Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI | 11 552,- Ft |
| Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC | 15 360,- Ft |

Ramok, Winchester

| | |
|-----------------------------------|--------------|
| 414256 DIP RAM | 512,- Ft |
| 256 Kb SIMM 70 ns | 1 384,- Ft |
| 1 Mb SIMM 70 ns | 4 296,- Ft |
| 4 Mb SIMM 70 ns | 13 992,- Ft |
| 4 Mb SIMM 70 ns 36 bit | 15 992,- Ft |
| 8 Mb SIMM 70 ns 36 bit | 32 992,- Ft |
| 16Mb SIMM 70 ns 36 bit | 63 992,- Ft |
| 210 Mb Quantum winchester | 17 360,- Ft |
| 240 Mb TEAC winchester | 19 992,- Ft |
| 340 Mb Western Digital winchester | 20 992,- Ft |
| 420 Mb Conner winchester | 22 160,- Ft |
| 520 Mb Maxtor winchester | 29 992,- Ft |
| 1400 MB Quantum SCSI winchester | 111 992,- Ft |
| 2200 MB Quantum SCSI winchester | 139 992,- Ft |

Monitorok

| | |
|---|--------------|
| 14" Mono (1024x768, 0.28) DTS | 10 480,- Ft |
| 14" Svga (1024x768, 0.28) AXION | 23 520,- Ft |
| 14" Svga (1024x768, 0.28) AXION NI, LP | 27 640,- Ft |
| 14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad | 25 992,- Ft |
| DAEWOO | 25 992,- Ft |
| 14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI) | 28 480,- Ft |
| DAEWOO | 28 480,- Ft |
| 15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) | 35 992,- Ft |
| AXION | 35 992,- Ft |
| 15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) | 38 520,- Ft |
| DAEWOO | 38 520,- Ft |
| 17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) | 69 000,- Ft |
| DAEWOO | 69 000,- Ft |
| 21" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) | 208 000,- Ft |
| DAEWOO | 208 000,- Ft |

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

| Babyház, 1.44MB FDD, IDE + 2S1P1G, 101 gombos bill. | 14" mono VGA 256KB | | | 14" AXION color SVGA + 512KB VGA kártya | | | |
|--|--------------------|-----------|-----------|---|-----------|-----------|-----------|
| | 210MB | 270MB | 420MB | 210MB | 270MB | 420MB | 520MB |
| A386SX-40Mhz 2MB RAM | 56 280,- | 58 912,- | 61 080,- | 70 344,- | 72 976,- | 75 144,- | 82 976,- |
| A386DX-40, 128KB, 4MB RAM | 67 496,- | 70 128,- | 72 296,- | 81 560,- | 84 192,- | 86 360,- | 94 192,- |
| C486 SLC33, 64KB, 2MB RAM | 59 304,- | 61 936,- | 64 104,- | 73 368,- | 76 000,- | 78 168,- | 86 000,- |
| C486 DLC40, 128KB, 4MB RAM | 70 384,- | 73 016,- | 75 184,- | 84 448,- | 87 080,- | 89 248,- | 97 080,- |
| C486 DX33, 256KB, 4MB RAM | 79 164,- | 81 816,- | 83 984,- | 93 248,- | 95 880,- | 98 048,- | 105 880,- |
| C486 DX40, 256KB, 4MB RAM | 80 384,- | 83 016,- | 85 184,- | 94 448,- | 97 080,- | 99 248,- | 107 080,- |
| C486 DX2-60, 256KB, 4MB RAM | 84 004,- | 86 636,- | 88 804,- | 98 068,- | 100 700,- | 102 868,- | 110 700,- |
| A486 DX2-86, 256KB, 4MB RAM | 90 224,- | 92 856,- | 95 024,- | 104 288,- | 106 920,- | 109 088,- | 116 920,- |
| A486 DX2-80, 256KB, 4MB RAM | 97 096,- | 99 728,- | 101 896,- | 111 160,- | 113 792,- | 115 960,- | 123 792,- |
| A486 DX4-100, 256KB, 4MB RAM | 132 528,- | 135 160,- | 137 328,- | 146 592,- | 149 224,- | 151 392,- | 159 224,- |
| PENTIUM 60MHZ, 256KB, 4MB RAM | 165 000,- | 167 632,- | 169 800,- | 179 064,- | 181 696,- | 183 864,- | 191 696,- |

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!